REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 264 • 3,50€

8 424094 810024 00264
Canarias 3,65 €



¡Bestial!

Avance con todas sus novedades

¡REGALO!
2 POSTERS
POKÉMON

SONIC BOOM

El mejor Sonic se luce en Wii U y 3DS

DISNEY INFINITY 2.0

¡Con las figuras de los Guardianes de la Galaxia!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 264



Juan Carlos García

Bienvenidos

En este número de agosto, en plena canícula, ya veréis que ocupamos unas cuantas páginas con los lanzamientos que esperamos para otoño e invierno. No nos gusta especialmente el frío, pero es a partir de octubre cuando las tiendas (online y físicas) se llenan de novedades. Aunque el show empezará este año más pronto que nunca, con un septiembre loco en el que jugaremos desde Hyrule Warriors en Wii U hasta un delicioso Fantasy Life en 3DS. Y están previstos también títulos atractivos aunque poco promocionados como Tenkai Knights, Falling Skies o Shin Megami Tensei IV, que harán las delicias de los más jugones de la portátil. Vale. Lo dicho, otoño a la vuelta de la esquina pero ¿y ahora, qué? Pues nos hemos llevado una buena sorpresa con todo lo que nos depara la tienda virtual, tanto la de Wii U como la de 3DS. De hecho, este mes podéis leer las reviews de tres de los juegos 'indie' más interesantes del año: Shovel Knight, Siesta Fiesta y Armillo. Tres propuestas muy especiales que ponen de relevancia el poder de las tiendas online de Nintendo.



página **20** Reportaje Super Smash Bros. 3DS Luchadores, escenarios y modos del primer Smash Bros. portátil.



página **28** Reportaje Innovación en Wii U. Te revelamos los juegos que van a usar el GamePad como nunca.

¡REGALO EXCLUSIVO!
¡Doble póster!

Con las imágenes más chulas de los nuevos Pokémon **Rubí Omega y Zafiro Alfa para 3DS**



PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

PRÁCTICO

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
El Mundial acabó, pero yo sigo con Inazuma Eleven GO



Gustavo Acero
Estoy por pillarme las vacaciones en septiembre. Razón: Hyrule Warriors.



Nacho Bartolomé
Esperando que se amplíe el alcance del GamePad hasta la playa.



Laura Gómez
Me encanta Siesta Fiesta: un universo en el que puedo estar tumbada...



Samuel González
El verano lo dedico a todos los juegos de Mario lanzados en Wii U.

Agenda Nintendo®



Cine

La abeja Maya, la película

No hace falta tener más de 40 tacos para conocer a Maya, también la adoran los chavales de "ahora". Así que tenéis una cita con su película de animación 3D, en la que la veréis junto a los clásicos Willy y Flip, y los nuevos Crawley, Zumbina o Swing.



DVD + Ed. coleccionista

El profesor Layton y la Diva Eterna

El rompecabezas más difícil al que se ha enfrentado Layton no está en un juego de 3DS, sino en la peli que lanza Selecta Vision para DVD y BR.



Ya disponible

Serie TV

Hamtaro

Protagonista de divertidos juegos en las portátiles, Hamtaro llega a la tele de la mano de la serie de animación en Disney Channel de lunes a viernes a las 10h.



JCC Pokémon

Expansión XY-Puños Furiosos

Cuenta con más de 110 cartas nuevas entre las que destacan los dos Pokémon megaevolución Mega-Lucario-EX y Mega-Heracross-EX. Junto a ellos habrá 5 nuevas cartas Pokémon-EX: Hawlucha-EX, Lucario-EX, Seismitoad-EX, Heracross-EX y Dragonita-EX; además de 4 cartas nuevas en versión rara Ultra. Las 18 nuevas cartas de entrenador incluirán 3 en versión rara Ultra.





Septiembre
26

Wii, 3DS, DS
Violetta: Ritmo y Música

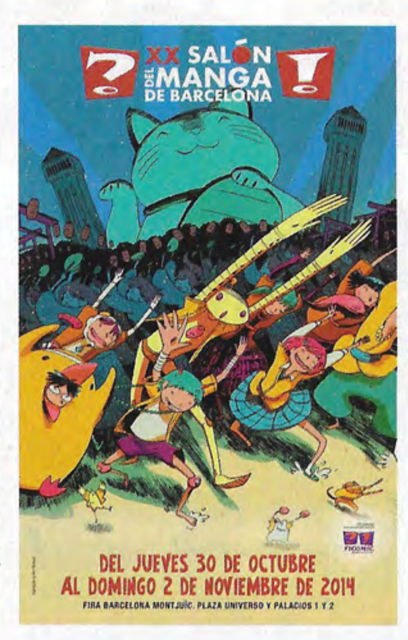
Violetta, la serie de Disney Channel, confirma doble fecha de estreno. Por un lado la del juego musical que lanzará Bandai Namco, y por otro, la tercera temporada de la serie, que emitirá Disney en septiembre.





Evento
Salón del manga de Barcelona

Entre el 30 de octubre y el 2 de noviembre, la 20 edición del salón se desarrollará en los palacios nº 1 y 2, y plaza Universo de Fira Barcelona Montjuïc, un total de 50.000 m2 con espacio para actividades de todo tipo.





Agosto
13

Evento
GAMESCOM

¿Es agosto? Pues toca Gamescom. La feria se celebrará en Colonia entre el 13 y el 17 de agosto, bajo el lema "Descubrir nuevos mundos jugando". Esta edición se centrará en las nuevas tendencias interactivas: mundos abiertos en grandes producciones (Zelda Wii U) y el jugador como protagonista (Mario Maker).



Agosto
16

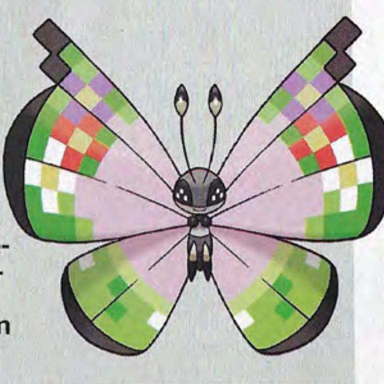
3DS/2DS
Campeonato mundial de Pokémon

Los próximos 16 y 17 de agosto se decide el título de mejor entrenador Pokémon en Washington DC. Las finales del JCC y de los videojuegos serán el domingo 17. Síguelo en Pokemon.com/Worlds.

Ya disponible

Pokémon
Vivillion con motivo Fantasía

The Pokémon Company lanza este Vivillion especial para celebrar los 100 millones de Pokémon intercambiados en el GTS.





Septiembre 19

Wii U
Disney Infinity 2.0 Marvel Super Heroes

Primero fueron los personajes más carismáticos de Disney y Pixar los que tomaron la estela de Skylanders para crear su propio universo. Ahora se apuntan los héroes de Marvel en un playset que incluirá a estrellas como Spider-Man, Thor o Hulk, y ¡ise confirman los Guardianes de la Galaxia!!





Ya disponible

DLC
One Piece Unlimited World Red

Ya hay disponibles tres lotes de contenido descargable para One Piece, que incluyen nuevas misiones y trajes. El último acaba de llegar, con dos trajes extra para Chopper.






Sunny
Delight


Sunny
Delight
AHORA
5
310ml Florida

Bayonetta mantiene octubre como fecha de estreno. Incluirá las dos entregas en un despliegue de acción único.

Wii U / 3DS

¡Por fin es otoño!

Y con el fresco, llega una nueva generación de juegos que van a calentar la temporada previa a las navidades...



Agenda

En una cuenta rápida nos salen **más de 20 títulos** que llegarán a Wii U y 3DS de aquí a navidades. Añade los descargables y el aluvión será total.

No es que a nosotros no nos gusten el calor, la playa, las vacaciones y todo eso del verano, es sencillamente que en otoño se da el pistoletazo de salida a la temporada de novedades. Y eso no es que nos guste, ¡es que nos enloquece! Este año, además, parece que hay anunciados más estrenos de cara a septiembre y octubre que para navidades. Al menos a día de hoy, pero aun quedan algunas sorpresas por anunciar y otras por confirmar fecha de estreno. Y también ha habido otros que, por diferentes motivos se han "caído" del calendario, como **Project Cars y Captain Toad**, ambos aplazados hasta 2015, esperamos que no muy avanzado el año.

Septiembre loco

Nunca un regreso de vacaciones había dado tanto "juego". A juegazos ya confirmados y que tenéis avanzados en este número como **Fantasy Life** (26 septiembre) o la tripleta **Disney Infinity 2.0, Hyrule Warriors y Theatrhythm FF Curtain Call** (los tres el 19 septiembre), hay que añadir cuatro lanzamientos más, tres de ellos con su fecha confirmada. Por orden, en la web de GAME



SHIN MEGAMI TENSEI IV llevará a 3DS un impactante RPG por turnos con geniales escenas de vídeo y un desarrollo brutal.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 12 **Héroe del mes**
Porque este pequeño boxeador nos encanta y va a dar mucho juego en Smash.



pág 13 **Primer contacto**
Este mes es doble. Por un lado, Just Dance 2015, por otro, el terrorífico Fatal Frame.



pág 18 **Mega Pokémon**
Repaso a las mega evoluciones presentadas hasta ahora de Rubí Omega y Zafiro Alfa.





Falling Skies recoge la ambientación y esquema de la serie de televisión en un RPG que tendrá esta buenísima pinta en Wii U.



LEGO Batman 3 anunció nuevos personajes y trajes en la Comic Con. El de Warner es lo más esperado de otoño.





SERÁ UN SEPTIEMBRE LOCO CON JUEGOS COMO HYRULE WARRIORS, FANTASY LIFE, FALLING SKIES O DISNEY INFINITY 2.0

podemos leer que **Tenkai Knights** llegará a 3DS el día 12, y con él toda la parafernalia de la serie de animación japonesa en formato lucha 2D con robots. Unos días más tarde, el 25, será momento para disfrutar de las ediciones **Legacy de FIFA 15** para Wii y 3DS, con sus plantillas y equipos actualizados pero el mismo sistema de FIFA 12. El día 30 está prevista la llegada a Wii U de **Falling Skies**, un RPG de estrategia que editará Little Orbit, basado en la serie de ciencia ficción de TNT y Amblin Televisión. Sobrevivir a la invasión alien y reclutar miembros para la resistencia serán tus objetivos. Sin día concreto, pero en septiembre, se acaba de anunciar **Shin Megami Tensei IV** para eShop de 3DS (19,99€), un RPG por turnos en el que debemos proteger el reino de Mikado de la invasión de un ejército de demonios.

Teslagrad y otros juegos descargables

No hemos incluido entre el texto algunos juegos descargables de los que últimamente no dejamos de hablar tanto en Wii U como en 3DS. La verdad es que con estos juegos es muy complicado asegurar una fecha concreta, sobre todo por los ajustes de desarrollo y el proceso de aprobaciones, pero por ejemplo sí podemos aseguraros que juegos como Teslagrad, de Rain Games, están a punto de llegar a Wii U (y la noticia es que habrá versión física a finales de año), o que otros lanzamientos como Citizens of Earth (Atlus), Chariot (Frima) o A.N.N.E. (Gamesbymo) mantienen su salida prevista para antes de final de año.







Disney Magical World nos hará viajar por mundos como Aladdin, y tu Mii podrá interactuar con 60 personajes Disney.



Tenkai Knights promete lucha de la buena, en escenarios 2D y con robots que puedes personalizar a tu medida.

Octubre... y lo que queda de otoño

En octubre está prevista la llegada de títulos tan potentes como **Smash BROS para 3DS** (día 3), **Skylanders Trap Team** (día 10) y **Just Dance 2015** (día 23), pero a esta lista hay que añadirle **Bayonetta 2**, el juego de Platinum para Wii U, el recién anunciado **Disney Magical World** para 3DS, que estará a la venta el día 24, y **Pac-Man Aventuras Fantasmales 2** para 3DS y Wii U. Bayonetta incluirá los dos juegos de la saga en un torbellino de acción sin igual. El primero será el juego original con algunos extras como los trajes de Link o Samus, y la secuela, un juego completamente nuevo, con entornos más abiertos, situaciones aun más tronchantes, más transformaciones...

Magical World será compra obligada para los fans de Disney. En él, nuestro Mii interactuará con más de 60 personajes de la factoría y recorreremos mundos inspirados en Alicia en el País de las Maravillas, Cenicienta o Aladdin, siguiendo una mecánica de simulador social en la que puedes decorar tu habitación, coleccionar trajes...

Lego Batman 3: Más allá de Gotham es, a día de hoy, el último bombazo que coronará el otoño en Wii U y 3DS. Aun no hay fecha concreta, pero sí podemos contaros unas cuantas novedades. El proyecto ha dado un buen paso adelante en la Comic Con mostrándonos nuevos contenidos, como trajes "retro" y héroes que aparecerán por vez primera como Arkillo, Blue Beetle, Shazam, el perro Krypto o la original Bat-Cow, una vaca al estilo Lego. La nueva aventura nos llevará al espacio exterior combinando fases de lucha con otras a bordo de naves espaciales, en un viaje que promete conquistarnos.





Theatrhythm FF Curtain Call será uno de los acontecimientos musicales de la temporada para tu 3DS.

En navidades y para 2015...

Entre noviembre y diciembre habrá un notable volumen de lanzamientos. Pero lo que se anuncia para 2015 nos ha dejado literalmente sin palabras...



Wii U

Sonic Boom el Ascenso de Lyric
Wii U/noviembre

Smash Bros para Wii U
Wii U/Invierno

Teslagrad (ed. física)
Wii U/final de año

Captain Toad
Wii U/enero 2015

Yoshi's Woolly World
Wii U/2015

Xenoblade Chronicles
Wii U/2015

Splatoon
Wii U/2015

Mario Maker
Wii U/2015

Mario Party 10
Wii U/2015

Mario vs Donkey
Wii U/2015

Legend of Zelda
Wii U/2015



3DS

Pokémon Rubí Omega
Pokémon Zafiro Alfa
3DS/28 noviembre

Sonic Boom: El Cristal Roto
3DS/noviembre

Persona Q
3DS/25 noviembre

CodeName: STEAM
3DS/2015

Fossil Fighters
3DS/2015

Monster Hunter 4 Ultimate
3DS/2015



Little Mac

El pequeño potro puede presumir de haber luchado contra Mike Tyson... y conservar su oreja intacta.

Little Mac debutó en el ring en 1987, cuando salió Punch Out!! en Japón (el juego llegó después a USA bajo el título Mike Tyson's Punch Out!!). Se inspiraba en dos recreativas de Nintendo y había sido desarrollado por los responsables de las mismas, Genyo Takeda y Makoto Wada. Pero introducía muchos cambios, incluido Mac como protagonista.

La silueta transparente de la recreativa no podía recrearse en NES, así que se diseñó a Mac mucho más bajito que el resto de boxeadores, para que ver por dónde venían los golpes fuese más sencillo. Desde entonces, su escasa estatura se ha convertido en su seña de identidad.

A pesar de que estamos acostumbrados a verle con sus pantalones y guantes de boxeo verdes, cuando dio el salto a Super Nintendo su apariencia se modificó: llevaba calzón azul y su pelo era castaño claro. En la entrega de Wii volvió a ser el de siempre.

Además de en Punch Out!!, hemos visto a Mac en Fight Night Round 2 y Captain Rainbow, o como ayudante en Super Smash Bros. Brawl. El boxeador Paulie Malignaggi le encarnó en un spot de TV del juego de Wii.

"STAR UPPERCUT" ES EL NOMBRE DE SU ATAQUE ESPECIAL, POTENTÍSIMO GANCHO DE DERECHA

Tiene 17 años, mide 140 centímetros y viene del Bronx, en Nueva York. A pesar de su tamaño, Mac siempre se enfrenta a enemigos mucho más altos que él... Salvo en Punch Out!! para Wii, donde es capaz de transformarse en Giga Mac, una versión gigante y muy enfadada de sí mismo.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Tras convertirse en el rey del cuadrilátero, Little Mac llega a **Super Smash Bros.** para demostrar de qué pasta está hecho. La potencia de sus puñetazos lo convierten en uno de los luchadores más poderosos... Sobre el suelo. Su punto débil serán los ataques aéreos.

La historia jugable de Little Mac



Mike Tyson's Punch Out!! (NES, 1987)
Debutó junto a su entrenador Jerome "Doc" Louis.



Super Punch Out!! (SNES, 1994)
Mac volvió con otro aspecto y geniales gráficos de 16 bits.



Puch Out (Wii, 2009)
Gracias a los controles de Wii, los puñetazos fueron más reales que nunca.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)
Mac era uno de los ayudantes que aparecían aleatoriamente.



Primer contacto



Just Dance 2015

El rey del baile vuelve a Wii U y Wii en octubre, y conquistará el mundo con sus opciones sociales.

1 40 Principales

La selección de 40 temas incluirá hits como **'Happy'** de Pharrel Williams, **'Burn'** de Ellie Gouling o **'Summer'** de Calvin Harris, además de clásicos de Aerosmith, Bonnie Tyler...

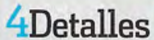
2 Multijugador

Además de modos locales, en Wii U se estrenará **Community Remix**: grabarás tus coreografías, otros las votarán... y, si triunfas, el equipo Just Dance hará con ellas un **remix jugable**.



3 Modos clásicos

Los modos estrella se mantienen, como **On Stage**, en el que hay un bailarín principal y otros de acompañamiento, y el **Karaoke** con las letras de las canciones en pantalla.



4 Detalles



La serie Just Dance nació en 2009 en exclusiva para Wii, y fue el comienzo de una historia de éxito para Ubisoft. Había que seguir la coreografía de la pantalla con el mando de Wii en la mano, al ritmo de éxitos de la música de baile.



Just Dance superó los 7 millones de unidades vendidas. JD2 y JD3 de Wii fueron las superventas de la serie, con más de 9,30 millones cada uno. Just Dance es la serie de juegos de baile más vendida de la historia.



La edición 2014 se estrenó en Wii y Wii U, pero lo petó mucho más en la "original", que soporta los años con más de 3 millones de unidades, por 300.000 de la consola del GamePad..



Más de seis millones de almas han hecho un like en el facebook de Just Dance. El juego de Ubi se mueve como pez en el agua en las redes sociales.

El otro HÉROE DEL MES
Número 6

Héroes de acción

Guardianes de la Galaxia

Así son los miembros del nuevo supergrupo de Marvel.

Groot es una planta extraterrestre que solo dice "Yo soy Groot". Puede crecer hasta un tamaño enorme y, mientras quede de él una sola astilla, es capaz de regenerarse. En la peli, sus gestos y su frase los pone Vin Diesel.

Gamora es conocida como la mujer más letal del Universo. En los cómics era la última de una raza exterminada por aliens, y Thanos la entrenó para convertirla en la asesina definitiva hasta que ella se volvió en su contra.

Drax, una bestia salvaje con sed de venganza y enorme fuerza. El porqué no está claro, pero su odio se centra en Thanos. En la película, es interpretado por Batista, el luchador de la WWE.

Mapache Cohete es un mapache modificado genéticamente que habla, camina sobre dos patas, maneja todo tipo de armas, pilota naves y tiene una prodigiosa mente estratégica. Pero sigue siendo un mapache: cuidado que muerde. Su voz y expresiones los pone el actor Bradley Cooper.

Starlord es el sobrenombre del terrícola Peter Quill. Vivió una una vida normal en la Tierra hasta que, en su adolescencia, unos alienígenas asesinaron a su madre. En el espacio busca fama, fortuna y la verdad sobre su pasado.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Son las próximas estrellas cinematográficias de Marvel! Su peli se estrena el 14 de agosto, y nos apostamos algo a que servirá de prólogo a Los Vengadores 2 (que se estrena en 2015). Y además, tendrán sus propias figuras en Disney Infinity 2.0.

Si eres fan...

01 Los Comics



Panini publica en España la actual serie mensual del grupo, además de tomos con aventuras clásicas y modernas.

02 Juegos



Serán los protas absolutos de uno de los PlaySets de Disney Infinity 2.0, uniéndose así a Spider-Man y Los Vengadores.

03 Muñecos



Las figuras de la serie Legend de Marvel son hasta ahora los mejores muñecos articulados de los personajes.

04 Televisión



Ultimate Spider-Man ha sido la única serie en la que hemos visto a los Guardianes, haciendo equipo con Spidey.



Primer contacto

Fatal Frame
The Black Haired Shrine Maiden

La quinta entrega de la terrorífica serie (conocida aquí como Project Zero) llega a las **Wii U** japonesas.



1 Horror Nipón
El **29 de septiembre** sale en Japón manteniendo las claves de la saga: viejos caserones japoneses, **fantasmas** que acechan en cualquier parte... y una **cámara de fotos** que muestra el más allá.

2 De otro mundo
El mando de Wii U se convertirá en la **Cámara Oscura**: con él sacaremos fotos del escenario para **desvelar lo que no se ve** a simple vista y exorcizar a fantasmas y espectros.

3 Joven heroina
La prota será **Yuuri**, chica con la habilidad de encontrar **almas** en el plano de los fantasmas y devolverlas al real. En el juego, buscará a un desaparecido en una **aislada mansión**.

4Detalles



El primer Fatal Frame salió para PlayStation 2 en 2002. Las dos siguientes entregas salieron para máquinas de Sony y Microsoft. En occidente, los juegos se titulan Project Zero.



Más de uno se pegó un susto cuando la serie pasó a Nintendo. En 2008 salió en Japón Fatal Frame IV en exclusiva para Wii. No llegó a Europa, pero en 2012 sí jugamos el "remake" de Project Zero 2.



El fenómeno sale de las consolas: el autor Kibayashi Shin prerara un manga basado en Fatal Frame, y el 26 de septiembre se estrena en Japón una peli inspirada en la saga.



3DS recibió en 2012 el "spin-off" Spirit Camera. Una interesante pero cortísima aventura en la que usábamos la cámara de 3DS para buscar fantasmas en nuestro entorno.

¡NUEVA EDICIÓN!

Los Skylanders más oscuros

Así será la 'Dark Edition' de Skylanders Trap Team.

La **Trampa definitiva de Kaos**, la que te permitirá capturar y convertir al villano más buscado en personaje jugable, y de tu bando, estará exclusivamente en la 'Dark Edition' del nuevo Trap Team que Activision acaba de anunciar en la **Comic-Con de San Diego**. La tenéis justo en la página de al lado, en la imagen del nuevo starter pack, y enseguida observaréis que es más grande que las demás y está decorada en negro y plateado. Junto a ella, esta edición para coleccionistas incluye dos trampas más y **tres figuras dark** de algunos de los skylanders recién presentados: **Snap Shot, Wildfire y Food Fight**. La nueva edición 'Dark' se venderá en España de forma exclusiva en las tiendas GAME, y por lo que hemos visto en su página web; el precio rondará los 100 Euros.

No fue lo único que Activision presentó en la Comic-Con. Por un lado pudimos ver el número 0 del **cómic oficial** de Skylanders, y por otro conocimos a **Gusto**, un Trap Master de elemento Aire.

LA NUEVA DARK EDITION OS PERMITIRÁ CAPTURAR A KAOS Y CONTROLARLO CON TODA SU POTENCIA.

Y mientras, en la playa de Gandía...



Una figura de 2 toneladas de arena daba vida al **genial Kaos**. Preparando la invasión de Skylands, el archivillano decidió hacer una parada en la playa levantina para ir practicando. Y desde luego parte de la playa ocupó... Aquí veis un momento de su construcción.



El 'unboxing' de la DARK EDITION

- **Videojuego** Skylanders Trap Team.
- **Portal** de Traptanium.
- La **Trampa Kaos**, más grande que el resto de trampas y la única que permite a los Maestros del Portal atrapar y jugar como el temible Kaos.
- La **figura de Snap Shot** en formato Dark.
- La **figura de Wildire** en formato Dark.
- La **figura de Food Fight** en formato Dark.
- **2 trampas**, una de vida y otra de agua.
- **Póster** a doble cara para coleccionistas.
- 3 láminas de **pegatinas**.
- 3 **cartas** intercambiables.



175 figuras entre los 3 juegos de la saga

Dark Edition llega a Wii U y Wii (no en 3DS), y será exclusiva de GAME

En la Comic Con de San Diego se presentó el número 0 del cómic oficial de Skylanders

La Trampa de Kaos es negra y plateada

La nueva entrega 'Trap Team' estará disponible el 10 de octubre para la consolas Wii, 3DS y Wii U







¡Son más salvajes!

Las nuevas figuras 'Dark' no solo parecen diferentes a los Trap Masters, además esconden algunas novedades... que de momento no se han revelado. Aquí podéis ver a los Trap Masters de la 'Dark Edition' que conocemos. No digas que no te gustaría tenerlos bajo tu mando...





Mega-Sceptile

Categoría	Pokémon Monte
Tipo	Planta/Dragón
Habilidad	Pararrayos
Altura	1,9 m
Peso	55,2 kg

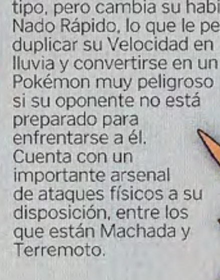


Los iniciales de Hoenn obtienen una megaevolución para celebrar la salida de las nuevas ediciones. El primero es Mega-Sceptile, que gana el tipo Dragón. Además, la habilidad Pararrayos le confiere inmunidad a los ataques de tipo Eléctrico, y le sirve para proteger a su compañero de estos ataques en combates dobles aumentando su Ataque Especial. En la imagen se puede apreciar cómo lanza su cola contra sus oponentes.



Mega-Swampert

Categoría	Pokémon Pez Lodo
Tipo	Agua/Tierra
Habilidad	Nado Rápido
Altura	1,9 m
Peso	102,0 kg



Swampert desarrolla aún más sus músculos, aumentando exponencialmente su Ataque. Mega-Swampert mantiene su tipo, pero cambia su habilidad a Nado Rápido, lo que le permite duplicar su Velocidad en lluvia y convertirse en un Pokémon muy peligroso si su oponente no está preparado para enfrentarse a él. Cuenta con un importante arsenal de ataques físicos a su disposición, entre los que están Machada y Terremoto.



INFORME POKÉMON

Las Mega-Evoluc

Repaso a fondo por las mega-evoluciones anunciadas y las regresiones primigenias

Mega-Diancie

Categoría	Pokémon Joya
Tipo	Roca/Hada
Habilidad	Espejo Mágico
Altura	1,1 m
Peso	27,8 kg

Diancie rompe esquemas: es el primer Pokémon de Kalos que megaevoluciona. Al megaevolucionar, este Pokémon cambia completamente. No sólo su aspecto, sino que además sus defensas se reducen considerablemente, mientras aumentan en gran medida su Velocidad, Ataque y Ataque Especial. Para conseguir su Megapiedra, primero habrá que conseguir a Diancie en un futuro evento en X e Y y, luego, pasarlo a Rubí Omega y Zafiro Alfa.



REGRESIÓN PRIMIGENIA



La región de Hoenn esconde un arcano secreto reflejado en unas pinturas ancestrales. Máximo está muy interesado en el estudio de las pinturas rupestres donde se narra cómo los Pokémon Kyogre y Groudon canalizaron el poder de la naturaleza convirtiéndose en Pokémon muy poderosos capaces de crear la tierra y hacer surgir las aguas. ¿Será posible reproducir ese tipo de evolución en la actualidad?



Mega-Sableye

Categoría	Pokémon Oscuridad
Tipo	Siniestro/Fantasma
Habilidad	Espejo Mágico
Altura	0,5 m
Peso	161,0 kg



Sableye concentra toda la energía de la megaevolución en la joya de su pecho, que se separa de él y adquiere un gran tamaño. Al megaevolucionar, Sableye aumenta tanto su Defensa como su Defensa Especial, puesto que usa la joya de escudo. También adquiere la habilidad Espejo Mágico, que le permite reflejar los ataques de estado que le lancen sus oponentes. Sin embargo, su Velocidad disminuye, ya que la gema es muy pesada y aumenta el peso de Mega-Sableye.



Mega-Metagross

Categoría	Pokémon Pata Hierro
Tipo	Acero/Psíquico
Habilidad	Garra Dura
Altura	2,5 m
Peso	942,9 kg

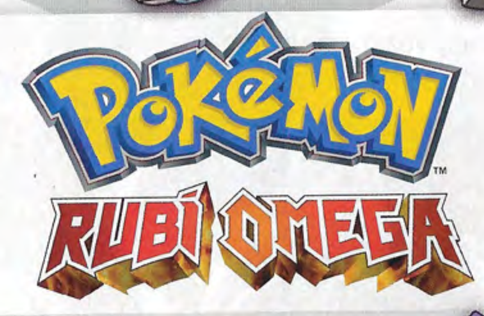


Metagross, uno de los Pokémon más apreciados por los jugadores, por fin obtiene una megaevolución. Mega-Metagross mejora todas sus características, y muy especialmente su Velocidad, convirtiéndolo en muy versátil y una amenaza a tener en cuenta en cualquier combate. Su nueva habilidad, Garra Dura, potencia el poder de ataques como su característico Puño Meteoro. En los nuevos juegos lo usa Máximo, el Campeón de la Liga Pokémon.









Groudon Primigenio

Categoría	Pokémon Continente
Tipo	Tierra/Fuego
Habilidad	--Desconocida--
Altura	5,0 m
Peso	55,2 kg



Groudon brota del magma tal y como era en la antigüedad, mejorado y listo para el combate. Al experimentar la Regresión Primigenia, gana el tipo Fuego, lo que potencia sus movimientos de ese tipo. Además, su Ataque se vuelve más alto, potenciando sus capacidades ofensivas. Su habilidad, aún no revelada, promete ser también una generosa ayuda en combate.



Kyogre Primigenio

Categoría	Pokémon Cuenca Mar
Tipo	Agua
Habilidad	--Desconocida--
Altura	9,8 m
Peso	430,0 kg



Kyogre revierte a su forma de los primeros tiempos, cuando creó los mares de Hoenn. Aunque todavía no se sabe mucho sobre la mecánica de la Regresión Primigenia, todo indica que será similar a la de la megaevolución. En el caso de Kyogre, aumenta su tamaño, y su Ataque Especial también se ve beneficiado. La nueva habilidad de Kyogre Primigenio aún es un misterio...



¡¡Super Smash Bros. enseña sus armas!!

EL MEJOR COMBATE EN 3DS

Cada vez queda menos para el 3 de octubre, día en que llega Super Smash Bros. a 3DS. Para que te vayas preparando, repasamos los personajes confirmados hasta la fecha y algunos de sus contenidos.



Mario

Saga: **Mario**

El personaje por excelencia de Nintendo volverá a ser el más equilibrado de todos, con buenos movimientos tanto en ataque como en defensa, unidos a unas capacidades fiables en salto y velocidad.





Aldeano

Saga: **Animal Crossing**

Contará con numerosos movimientos y herramientas de Animal Crossing, como la pala, el hacha y la red de insectos. Tendrá varias apariencias con distintos peinados, incluyendo versiones tanto masculinas como femeninas.

Bowser

Saga: **Mario**

El eterno archienemigo de Mario volverá a destacar por su gran fuerza física y seguirá chamuscando a sus rivales con el fuego que escupe, pero también presentará novedades importantes. Lo veremos más erguido que en las anteriores entregas, y será más rápido.



Charizard

Saga: **Pokémon**

En Brawl era una de las criaturas que podía invocar el Entrenador Pokémon, pero ahora su protagonismo será mayor y podremos seleccionarlo como personaje propio. Su Smash Final será la impresionante megaevolución Mega Charizard X.



Capitán Falcon

Saga: **F-Zero**

Nintendo anunció recientemente que este piloto de F-Zero será una vez más parte del plantel. Por lo poco que hemos visto hasta ahora parece que mantendrá muchos de sus movimientos habituales, y su principal baza será su extraordinaria velocidad y agilidad.





Daraen

Saga: **Fire Emblem**

En Fire Emblem Awakening fue nuestro protagonista personalizable, y ahora debutará en un Smash con la opción de escoger entre su versión masculina o femenina. Utilizará tanto la espada como los hechizos.

Donkey Kong

Saga: **Donkey Kong**

El gorila más famoso de los videojuegos volverá con muchos de sus movimientos habituales. Es lento, pero su fuerza física es brutal, especialmente en ataques a corta distancia.





Diddy Kong

Saga: **Donkey Kong**

Es la antítesis de Donkey: rápido, ágil, con una gran capacidad de salto y ataques a larga distancia, aunque su fuerza física no resulta tan destacable. Además, en esta entrega contará con una mayor flexibilidad que en Brawl, y hará más daño desde lejos.



Greninja

Saga: **Pokémon**

De momento es el único confirmado de los nuevos Pokémon de X e Y. En ellos es la evolución final de Froakie, el Pokémon de agua inicial. Greninja tiene un aspecto similar al de una rana, y es un personaje muy ágil que usa movimientos relacionados con el agua.





Estela y Destello

Saga: **Mario**



La chica que conocimos en Super Mario Galaxy será otro de los nuevos luchadores, pero no estará sola. Irá acompañada de su inseparable estrella Destello, a la que podrá invocar en plena batalla. La función de Destello podrá ser tanto ofensiva como defensiva.

Entrenadora de Wii Fit

Saga: **Wii Fit**

Al personaje que nos da indicaciones para hacer ejercicio en Wii Fit le ha dado ahora por pelear. Utilizará ataques basados en movimientos de yoga, pilates y otras actividades. Además, también será posible escoger la versión masculina del entrenador.





Fox McCloud

Saga: **Star Fox**

El protagonista de la saga Star Fox no ha faltado en ninguna entrega. Este zorro destaca por su gran agilidad, y además es capaz de hacer daño desde una gran distancia gracias a su pistola láser.





Ike

Saga: Fire Emblem

En Brawl lucía la apariencia de Fire Emblem: Path of Radiance (GameCube), pero ahora le veremos más crecido, con el aspecto de Radiant Dawn (Wii). Es más lento que Marth, pero golpea con más fuerza.



Lucario

Saga: Pokémon



Es un Pokémon de tipo Lucha y Acero que debutó en la cuarta generación (Diamante/Perla) y que ya estuvo en Brawl. Se vuelve más fuerte cuanto más daño recibe. Esta vez, su Smash Final será la megaevolución en Mega-Lucario.



Little Mac

Saga: Punch-Out!!

El boxeador estrella de la saga Punch-Out!! es uno de los nuevos luchadores que más nos gustan. Sus puñetazos causan un daño inmenso, pero su punto débil es su limitado salto, por lo que en ocasiones resultará fácil lanzarlo fuera del escenario.



Escenarios

Gran parte de los escenarios de la versión de 3DS serán exclusivos, y muchos de ellos estarán inspirados por juegos portátiles.



Tomodachi Life tendrá este escenario dividido en varios apartamentos. ¡Como en la isla!



Paper Mario estará representado con un nivel que repasa varias entregas.



Balloon Fight, el clásico de 1984, aportará un escenario muy retro y pixelado.



Fire Emblem Awakening nos brindará el campo de batalla Arena Ferox.



Rescate Mii, uno de los minijuegos de la Plaza Mii de StreetPass, también estará.



Mario Kart 7 y su Senda Arco Iris nos garantizan vertiginosas vistas cósmicas.



Pokémon estará representado con Reshiram a las puertas del castillo de N. Y estará Zekrom...



Kirby

Saga: Kirby



Su creador es el mismo que el de la saga Smash Bros.: Masahiro Sakurai. Su gran punto a favor es su capacidad de salto, ya que puede elevarse varias veces seguidas en el aire y así evitar caer fuera del escenario.



Link

Saga: Zelda

El prota de la saga Zelda es un poco lento, pero tiene un montón de herramientas útiles en combate: arco, bumerán, bombas, gancho, escudo y por supuesto la Espada Maestra, con la que asesta unos golpes contundentes.



Mega-Man

Saga: Mega-Man



El personaje mítico de Capcom será un invitado de lujo a la fiesta. Como podéis imaginar, sus movimientos de combate dependerán mucho del cañón integrado en su brazo, con el que podrá usar todo tipo de armas de sus juegos clásicos.



Luigi

Saga: **Mario**

Su estilo de combate recuerda bastante al de su hermano Mario, aunque en el fondo son bastante diferentes y cuentan con movimientos distintos. Puede que su manejo no sea tan preciso como el del fontanero de rojo, pero salta más y es más rápido.



Pac-Man

Saga: **Pac-Man**

Bandai Namco trabaja en el juego, por lo que no nos sorprende que incluya a su personaje más icónico. ¡Aunque es algo que celebramos por todo lo alto! Tendrá una gran variedad de movimientos que incluirán referencias a sus juegos: fantasmas, frutas, etc.



Lucina

Saga: **Fire Emblem**

Conocimos a esta descendiente lejana de Marth en Fire Emblem Awakening, y sus movimientos serán muy parecidos a los del antiguo príncipe. Sin embargo, el daño causado por su espada estará equilibrado en todo el arma y no concentrado sólo en la punta como Marth, lo que le hará más fácil de manejar.





Luchador Mii

Saga: **Héroes Mii**

Podremos seleccionar un Mii y usarlo como personaje entre tres tipos muy distintos: el Karateka Mii, que usará sus propios puños y será ideal en las cortas distancias; el Espadachín Mii, con una larga espada; y el Tirador Mii, que disparará a gran distancia.





Marth

Saga: **Fire Emblem**

El príncipe que protagonizó los primeros Fire Emblem es un fijo en Smash desde la era de GameCube. Hará más daño cuando golpee con la punta de su espada Falchion, donde está concentrado su poder, por lo que sólo los mejores sabrán sacarle pleno rendimiento.

Pikachu

Saga: **Pokémon**

El Pokémon más famoso del mundo es uno de los luchadores más ágiles, aunque sus golpes no sean especialmente poderosos. Sin embargo, sus ataques eléctricos de larga distancia pueden ser todo un quebradero de cabeza para los rivales.



Peach

Saga: **Mario**

No siempre se limita a ser una damisela en apuros, y de hecho recientemente jugamos con ella en Super Mario 3D World. Al igual que en ese juego y en Super Mario Bros. 2 (NES), sus saltos le permiten flotar brevemente en el aire.





Rey Dedede

Saga: **Kirby**

El archienemigo de Kirby es un peso pesado cuyos golpes de martillo serán absolutamente demoledores. Además, Dedede es capaz de tragarse a sus rivales, aunque no puede copiar sus habilidades como Kirby.



Toon Link

Saga: **Zelda**

Tras el lanzamiento de Wind Waker HD, esta variante estética de Link ha recuperado una gran relevancia. Salta más y se mueve con mayor agilidad que el Link "normal", pero sus golpes no son tan fuertes.





Ítems

Esta entrega irá aún más cargada de ítems que las anteriores, tanto repetidos como de estreno. Aquí os descubrimos algunos de ellos.



El brazal perforador es una de las armas que podíamos usar en Kid Icarus Uprising.



La barrera de fuego será como blandir una espada, ¡pero en llamas! Debe quemar mucho...



La nave de Hocotate de la saga Pikmin es en realidad una bomba que causará estragos.



Vuelven también ítems clásicos como por ejemplo Mr. Saturn, de EarthBound.



Con las Poké Ball (y las nuevas Máster Ball) podremos invocar Legendarios como Palkia.



Con los trofeos de asistente será posible invocar grandes personajes de Nintendo.



La Bola Smash nos da la oportunidad de ejecutar el demoledor Smash Final.



Pit

Saga: **Kid Icarus**

Ha regresado al olimpo nintendero gracias a sus apariciones en Brawl y Kid Icarus Uprising. Su baza principal es el arco, que además puede transformarse en dos dagas, y tendrá nuevos movimientos basados en Uprising.



Samus

Saga: **Metroid**

Su diseño se parecerá ahora más al de Metroid: Other M, y la velocidad y fuerza de su disparo carga serán ahora mayores. Sin embargo, eso puede ponerle en peligro si el disparo es reflejado por los movimientos de otros personajes.



Palutena

Saga: **Kid Icarus**

La Diosa de la Luz de Kid Icarus también estará presente en la batalla. Su bastón será apto para atacar tanto a corta como a larga distancia, y será capaz de flotar brevemente en el aire de forma similar a como lo hace Peach.

Samus Zero

Saga: **Metroid**

En la entrega de Wii podíamos transformarnos en Samus Zero si jugábamos con la Samus "normal", pero esta vez serán dos personajes por separado. Es mucho más ágil que la versión normal de Samus, aunque no tan poderosa en fuerza "bruta".





Pikmin y Olimar

Saga: **Pikmin**

Es un personaje muy especial: Olimar utiliza a Pikmin de varios tipos para realizar sus movimientos de ataque y defensa. De momento está confirmada la aparición de Pikmin rojos, azules, amarillos, morados y blancos.



Sonic

Saga: **Sonic**

Es una alegría ver que la mascota de Sega sigue formando parte del plantel, tras su celebrado debut en Brawl. Ya podéis imaginaros que volverá a ser endiabladamente veloz, y además ahora podrá ejecutar algunos de sus movimientos con una agilidad aún mayor.





Zelda

Saga: **Zelda**

Seguirá usando principalmente hechizos mágicos en combate, aunque tendrá importantes movimientos nuevos como la posibilidad de invocar a un Espectro como los que vimos en las entregas de Zelda de DS.

Sheik

Saga: **Zelda**

Al igual que Samus y Samus Zero, Zelda y Sheik también serán personajes totalmente separados (en anteriores entregas se podía alternar entre ellos). A diferencia de su álter ego, es muy ágil y utiliza herramientas de combate en lugar de hechizos mágicos.



Yoshi

Saga: **Yoshi**

El carismático dinosaurio volverá con algunas novedades. Ya no estará encorvado como en anteriores entregas sino que lo veremos erguido, lo cual lo hará un blanco más fácil para ataques rivales pero también le permitirá asestar golpes más rotundos.



Así se juega a Smash Bros.

Por si acabas de llegar: estas son las bases jugables de Super Smash Bros.



Los combates son para hasta 4 luchadores, y el objetivo es lanzar a los demás fuera del escenario.



Los ítems son una parte fundamental de la experiencia. Los hay tanto de ataque como curativos.



Cada personaje tiene sus propios movimientos, muy bien diferenciados y únicos entre ellos.



Hay amplios modos tanto para un jugador como para hasta cuatro a la vez. Es pura diversión.



Diferencias con Wii U

La primera diferencia será gráfica: la versión de 3DS está diseñada con estilo cel-shaded. Además, casi todos los escenarios serán exclusivos de cada versión, en el caso de 3DS inspirados en juegos portátiles. Y cada consola tendrá algunos modos exclusivos (como Smashventura en 3DS). Los personajes y la mecánica, sí serán los mismos.

Modos de juego

Como es habitual, habrá modos para dar y tomar, con importantes novedades.



Menú

Hace poco se ha revelado el menú principal de la versión de 3DS, que podéis ver aquí arriba. De momento lo tenemos en inglés, pero por supuesto el juego llegará traducido. "Smash Run" es la Smashventura, pero en cuanto a lo demás hay aún muchas incógnitas. ¿En qué consistirán la conectividad con Wii U y las funciones StreetPass? ¿Será "Challenge" un modo de desafíos al estilo Brawl? Por cierto, en el E3 se mostró algo que recuerda al caldero de personalización de dificultad de Kid Icarus Uprising.



Smashventura

Este modo será exclusivo de la edición de 3DS. Tendrá dos fases: primero tendréis que recorrer un amplio nivel plagado de enemigos durante 5 minutos, con el objetivo de encontrar el mayor número posible de potenciadores. Los enemigos a los que os enfrentaréis por el camino están sacados de reconocibles juegos de algunos de los luchadores que aparecen en Super Smash Bros., y cuanto más poderosos sean mejores potenciadores dejarán al ser derrotados. Cada potenciador puede incrementar vuestras habilidades de rapidez, salto, ataque, ataque especial, objetos o defensa. Cuanto mejor os haya ido durante estos 5 minutos, más poderoso será vuestro personaje en el combate que tendrá lugar a continuación con el resto de jugadores. Además, podréis elegir formato y reglas de estos combates, y habrá unas cuantas sorpresas.









Más caña al GAMEPAD

Prepárate para una nueva generación de juegos que aprovechará al máximo el mando de Wii U. La generación que redescubrirá el GamePad.

Mario Party 10



Nintendo | Party Game | 2015

Agarra el GamePad y conviértete en el jefe final: tú serás Bowser... ¡y que tiemblen los otros jugadores!

El juego de fiesta por excelencia debutará en Wii U con novedades como un parque temático en el que las atracciones serán minijuegos. Pero la estrella será el modo Bowser Party: pruebas para cinco jugadores en las que uno agarra el GamePad y toma el papel del rey Koopa.

Llega el aguafiestas

Así, Mario Party 10 recuperará el concepto de juego asimétrico: cuatro jugadores mirarán la tele y jugarán con mandos de Wii mientras el quinto se convierte en Bowser y juega en la pantalla del pad de manera completamente distinta. Eso sí, el objetivo será siempre fastidiar a los demás. Este modo tendrá 10 pruebas, y el manejo del GamePad será distinto en cada una: apuntar en vista subjetiva para lanzar llamaradas por la boca, inclinarlo para caer sobre los otros personajes, agitar el mando para mover el pinball gigante por el que corren los personajes...



10 MINIJUEGOS ESPECIALES RECUPERARÁN EL CONCEPTO DEL 'JUEGO ASIMÉTRICO', SOLO POSIBLE EN Wii U

GAMEPAD en acción



Apuntar: en vista subjetiva, y moviendo el mando.



Inclinar y agitar: para que tiemble el escenario.



Usar el stylus: para girar la rueda en la que corren

Las "criaturitas" de Miyamoto

Nintendo ha encargado a su creador más importante que diseñe el juego por el que todo el mundo quiera jugar con el GamePad de Wii U. Y de momento trabaja en tres ideas, que podrían convertirse en juegos independientes o quien sabe si fusionarse en un proyecto común. No serán jugables hasta después de 2015. ¡Ojalá pronto sepamos más de ellos!



Project Giant Robot. Batallas de robots en las que avanzamos pulsando los gatillos, golpeamos con los botones y esquivamos con el giroscopio.



Star Fox. Nos hará sentir dentro de la cabina del Arwing: en la pantalla del GamePad tendremos una vista subjetiva del interior de la misma.



Project Guard. Para detener hordas de robots, manejamos 12 torretas. Con el mando intercambias su control y con el giroscopio las mueves y disparas.

Splatoon



Nintendo Acción 2015

Así redefinirá el GamePad los juegos de disparos.

Nintendo no podía hacer un shooter multijugador cualquiera, sin aportar al género algo diferente. No disparamos balas, sino pintura, y gana el equipo que pinte más superficie del escenario. Y el GamePad tiene un papel primordial.

Disparos y estrategia

Las partidas online 4 Vs 4 usarán el GamePad para convertir el juego en una experiencia más física: nos desplazaremos con el stick pero apuntaremos moviendo el mando, es decir, como si tuvieramos el arma en la mano. Además, la pantalla mostrará el mapa: veremos en que zona somos más necesarios, añadiendo dosis de estrategia a las partidas.



GAMEPAD en acción

Apunta y además si morimos, pulsando sobre un compañero saltaremos a su posición; el giroscopio permitirá mirar alrededor.









Bayonetta 2

El beat'em up más esperado (sale en octubre), tendrá un sorprendente modo de control táctil: pulsando en la pantalla del mando golpearemos a los enemigos. Será más fácil que con el control normal.

Captain Toad

En esta mezcla de habilidad y puzle protagonizada por Toad, el control será casi siempre tradicional, pero habrá momentos en los que dispararemos en vista subjetiva con el GamePad.





Amiibo

Las figuras interactivas de Nintendo se "conectarán" con los juegos gracias al lector NFC del mando de Wii U: bastará con colocar la figura sobre él. El primer juego en usarlo será Smah Bros. Wii U.



GAMEPAD en acción

El stylus será tu herramienta para controlar a Kirby: trazaremos los caminos por los que se desplazará, y pulsaremos sobre él para que salga disparado.

Kirby

Nintendo | Plataformas | 2015

La bola rosa, más bola que nunca, rueda con tu ayuda.

Kirby debutará en Wii U con una secuela del inolvidable Kirby y el Pincel del Poder, de DS. El control será idéntico: Kirby será esférico y, cuando nosotros pulsemos sobre él, saldrá disparado y rodará a merced de las leyes de la física.

Señala el camino

Con el stylus, nosotros pintaremos los caminos por los que rodará Kirby, quien seguirá siempre el sentido en el que los hayamos trazado. A partir de ahí, quedará en manos de nuestra habilidad que Kirby recoja ítems o se lance contra los enemigos.





Mario Maker

Crear nuestros propios niveles de Super Mario Bros. será facilísimo con este editor tactil: colocaremos objetos y enemigos a golpe de stylus, y podremos pasar a jugar en tiempo real en versión retro o HD.



Mario Vs. Donkey

La serie de juegos de puzles debuta en una consola de sobremesa. Jugaremos en la pantalla del mando, activando mecanismos y usando objetos con el stylus para que los minis lleguen a la salida a salvo.

YA DISPONIBLES

El Wii U Gamepad ya nos ha proporcionado momentos de juego únicos con títulos ya a la venta como estos:



Nintendo | Minijuegos

NINTENDO LAND

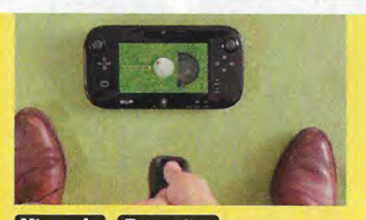
Inventó el juego asimétrico con retos ambientados en los mundos Nintendo.



Nintendo | Party game

Wii PARTY U

El party game más variado, con algunos retos que usan solo el mando.



Nintendo | Deportivo

Wii SPORTS CLUB

"Remasterización" del clásico con sus cinco deportes adaptados al GamePad.



Nintendo | Minijuegos

GAME & WARIO

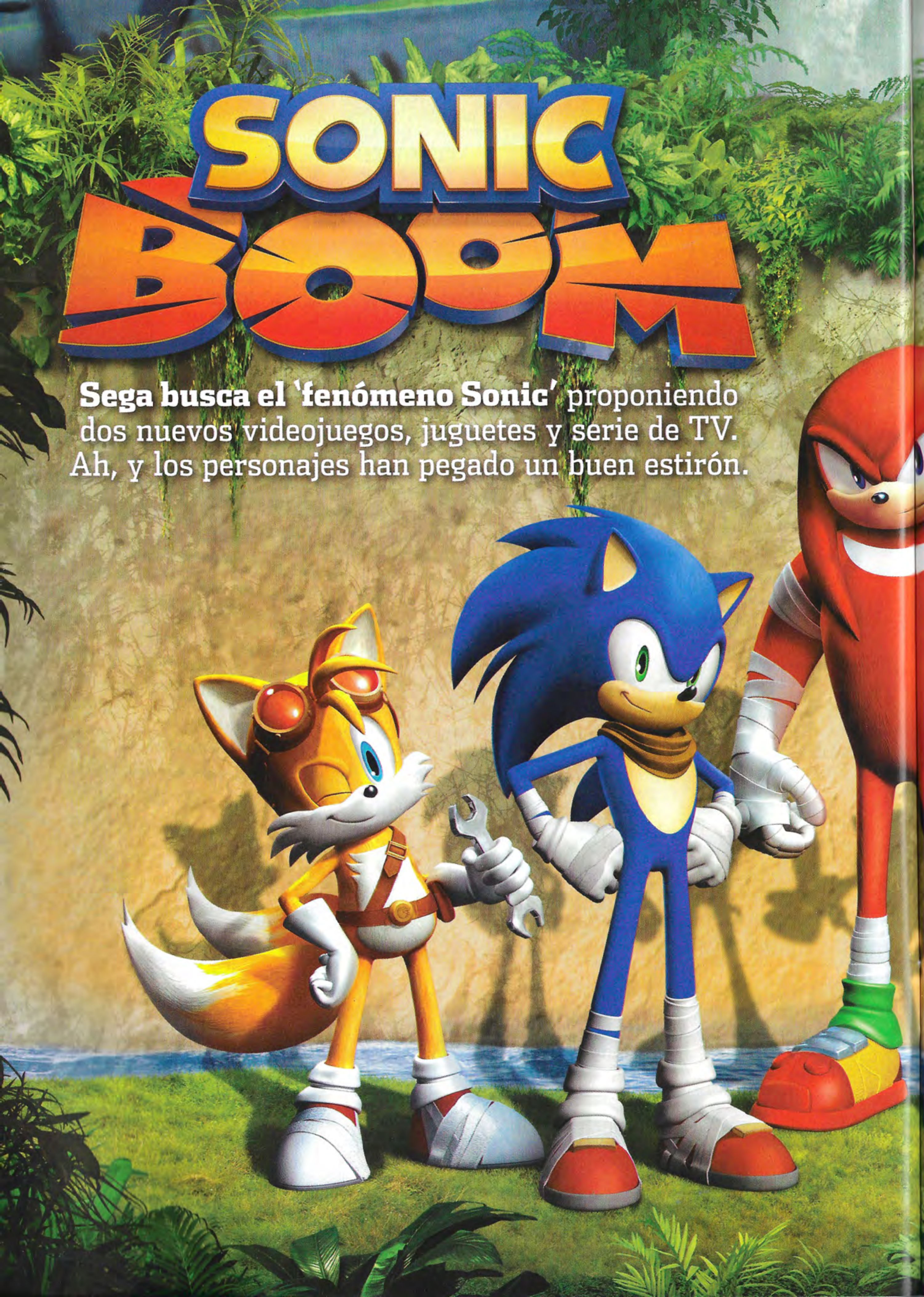
Los minijuegos más surrealistas en un título que derrocha sentido del humor.



SEGA | Velocidad

SONIC & SEGA RACING

Permite que un quinto jugador se una a la carrera en modo local.



SONIC BOOM

Sega busca el 'fenómeno Sonic' proponiendo dos nuevos videojuegos, juguetes y serie de TV. Ah, y los personajes han pegado un buen estirón.



Olvida todo lo que habías visto de Sonic hasta ahora... Bueno, no todo, tampoco hay que exagerar, pero sí piensa que el nuevo Sonic quiere ser mucho más que nunca. **Más alto, más fuerte, más rápido y mucho más GLOBAL**. Ahora, además de un nuevo videojuego, nos propone serie de animación para la tele y una línea de juguetes desarrollada por el gigante TOMY. Y los tres productos estarán estrechamente ligados, hasta el punto de que los juegos irán en consonancia con los contenidos de la serie.

Dos nuevos videojuegos

Sonic se estrenará en la televisión con una serie de animación por ordenador, que llegará a Cartoon Network en EEUU y Francia. Con la misma estética revolucionaria, el erizo y sus amigos debutarán en dos videojuegos diferentes para Wii U y 3DS. El de Wii U, El Ascenso de Lyric, lo diseña Big Red Button, y el de 3DS, Shattered Crystal, está en manos de Sanzaru Games. Permitidnos presentároslos.



Los bocetos ya han tomado vida, y es posible apreciar la belleza de estos escenarios en su paso del papel a las pantallas de la tele y el juego.

El motor gráfico se aprovechará de la tecnología CRYENGINE, que pemite que escenarios y entornos visuales se vean como nunca en Wii U.

Aunque el entorno del juego sea lo que más impacte al principio, el peso del juego estará en la personalidad de los héroes.

Wii U

Sonic Boom El Ascenso de Lyric

Será una aventura en la que carreras y combates pugnarán en intensidad.

SEGA
ACCIÓN AVENTURA
NOVIEMBRE (Wii U)

Aunque serán juegos distintos, ambas versiones van a coincidir en unos cuantos puntos. Por ejemplo, el enemigo será Lyric, un gigantesco monstruo con forma de serpiente que quiere destruir el mundo. Y para evitarlo, hay que colaborar.

¡Vaya gráficos!

Trabajar en equipo será clave, tanto en Wii U como en 3DS. Unir fuerzas con Tails, Knuckles y Amy o Stickes, utilizando sus habilidades, será imprescindible (y muy divertido). Eso sí, la versión Wii U estará más enfocada en **aventura y exploración**, aunque además nos tiene reservado un buen nivel de acción: más carreras que nunca y unos combates que pondrán a prueba las características únicas de Sonic y los chicos. Entre ellas, una nueva habilidad, la **Enerbeam**, que nos dará energía extra para navegar por el mundo entero.

Otra cosa genial de esta versión: el nivel visual estará por las nubes. Será el primer juego de Wii U que aproveche la tecnología desarrollada por Crytek, el **CRYENGINE**, para crear escenarios y entornos visuales únicos que se desplegarán ante nuestros ojos como nunca. Se busca una sensación similar a la que tendremos con la serie de televisión. Claro que en el juego seremos protagonistas, y la idea continuará siendo encontrar nuevos caminos y explotar nuestra habilidad.

CONCEPT ART

De una tacada, Sega presentó a 13 nuevos personajes que acompañarán a los ya conocidos Sonic, Tails, Knuckles, Amy y Stickes. Prácticamente todos aparecerán en la versión de Wii U y en la serie, pero habrá alguno exclusivo de 3DS. Quédate con sus caras, pronto iremos conociéndolos...















Los diálogos y habilidades únicas de los personajes marcarán el desarrollo de la acción. Todo parece diseñado como parte de un capítulo de la serie de TV.





AUNQUE TENDRÁS QUE CORRER MÁS RÁPIDO QUE NUNCA, ESTA VEZ LA JUGABILIDAD SE CENTRARÁ EN LOS INTENSOS COMBATES Y NUEVAS HABILIDADES DE SONIC Y SUS AMIGOS

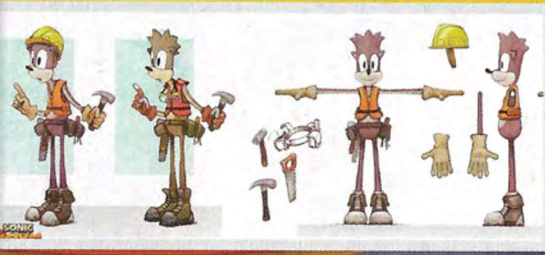




Explorar, abrir nuevos caminos y combatir con los enemigos que salgan al paso. Básicamente esa será la mecánica de Rise of Lyric.













En El Cristal Roto podremos jugar como Sticks y recorrer escenarios exclusivos respecto al juego de Wii U.



Avance lateral en escenarios 2D, y en la mecánica, plataformas, puzles y carreras con los clásicos anillos.

3DS

Sonic Boom
El Cristal Roto

Su desarrollo tradicional esconde un buen número de sorpresas.

SEGA
PLATAFORMAS
NOVIEMBRE

Como hemos contado, el juego de 3DS comparte "tronco" con la versión de Wii U pero no será igual. Además de ofrecer la posibilidad de controlar a Sticks (Amy no estará, ha sido secuestrada por Lyric), y de explorar escenarios exclusivos, la mecánica será una mezcla de **plataformas y puzles** en alucinantes entornos 2D.

Trabajando en equipo

Pero la idea de colaborar seguirá intacta. A medida que avances, tendrás que intercambiar tu personaje para utilizar sus habilidades: Sonic es más veloz, Sticks usa su búmeran... Aunque habrá momentos de carrera frenética, este Sonic promete ir algo más lento.

ALTERNAREMOS MOMENTOS DE PUZLE, Y PLATAFORMAS; ADEMÁS DEBERÉIS TRABAJAR EN EQUIPO, RECOGER OBJETOS COLECCIONABLES...



Las carreras frenéticas quedan para fases de bonus en las que te nutres de estrellas y evitas obstáculos. Estos niveles le darán un buen acelerón al juego.

SERIE DE TV

Creada por OuiDO! Productions y Sega, se emitirá en el canal Cartoon Network en algún momento de la temporada 2014/2015. Será la primera vez que Sonic protagonice una serie de animación creada por ordenador, aunque de momento solo está confirmada para Estados Unidos y Francia. ¿Llegará a España?

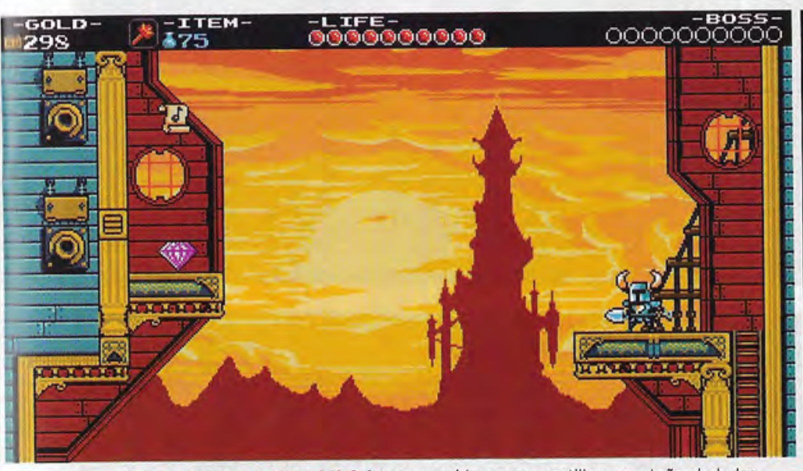






Novedades





En su aventura, Shovel Knight recorrerá bosques, castillos, montañas heladas, cavernas volcánicas, mansiones encantadas... y todo llenito de plataformas.

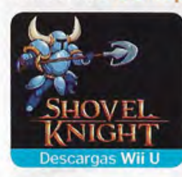


¡Jefe final al canto! Nos espera uno al final de cada una de las zonas principales. Hay que memorizar sus movimientos y descubrir su punto débil.

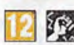
Shovel Knight

La grandeza de un héroe no se mide por su número de píxeles, si no por su valor.

Nintendo eShop



Descargas **Wii U**



Género **Aventura**
Compañía **Yatch Club**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
yatchclubgames.com



Argumento
Cuando una hechicera amenaza al reino, el misterioso Shovel Knight regresa para detenerla... y de paso buscar a su antigua compañera desaparecida.

Cuenta la leyenda que un grupo de **desarrolladores independientes** llamado Yatch Club Game quiso programar un juego como los de las antiguas leyendas, los que hicieron historia en los tiempos de NES. Una aventura de plataformas con **saltos, acción, exploración**, mundos fantásticos y un control tan sencillo que para manejar a su protagonista bastaran la cruceta y dos botones. Y tanto trabajaron para conseguir su sueño, que finalmente se hizo realidad en uno de los títulos del año para Wii U: **Shovel Knight**.

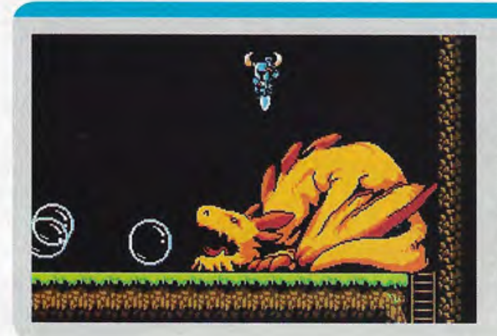
Caballero de leyenda

Pues sí, Shovel Knight está pensado en todos y cada uno de sus aspectos como si fuera un juego de NES: sus **gráficos son pixelados**, sus melodías son estilo "chiptune" (imitan las limitaciones de los chips sonoros de las máquinas de 8 bits, vaya), y su historia... su historia es tan bonita como absolutamente atemporal: un caballero retirado ha de volver para salvar el reino de una misteriosa bruja, villana que ha resurgido en la oscura torre en la que, años atrás, la compañera de nuestro héroe desapareció. Así comienza una aventura en la que recorremos **bonitos escenarios 2D** sacados de un cuento: hay castillos y cavernas, palacios, bosques misteriosos y hasta un cementerio por donde los espectros campan a sus anchas.

Y, para movernos por ellos, nos basta un botón para saltar y otro para golpear con el arma de la que nuestro héroe no se separa ni un momento: **su pala**. Pero cuidado, que combinando estos botones con las direcciones de la cruceta vamos a ejecutar todas las acciones necesarias en una buena aventura, desde **acumular energía** para soltar golpes a devolver los proyectiles enemigos.

Aventura mayúscula

Superar peligrosas zonas de plataformas será una parte crucial del desarrollo, igual que acabar con los enemigos que nos salen al paso (y



Fantasía retro
Caballeros, hadas, brujas, reyes, dragones... Uno de los grandes atractivos de Shovel Knight es recrear todos los personajes y escenarios típicos de la fantasía medieval con unos preciosos gráficos de 8 bits. Y las melodías también son espectaculares... estilo "chiptune".





Un hombre y su pala

¿Se puede llegar a ser el más grande caballero del reino armado con una pala? Pues sí, porque vale para todo: con ella golpearemos a los malos, desviaremos proyectiles, accederemos a zonas secretas. Pero su función más importante será caer sobre ella para rebotar y saltar más alto, movimiento clave para superar zonas de saltos, destruir obstáculos y eliminar rivales.



La función básica de la pala es atizar, con el ataque normal u otro cargado.



Destruir el escenario nos permitirá acceder a tesoros y nuevas zonas.



Rebotamos sobre la pala al estilo Ducktales. Y pobre del que esté debajo.



¡Y sirve para cavar! Bajo estos restos igual encuentras un valioso tesoro.

Aunque el desarrollo es lineal, en nuestro camino hay numerosas zonas secretas y, si las descubrimos, las recompensas son seguras.

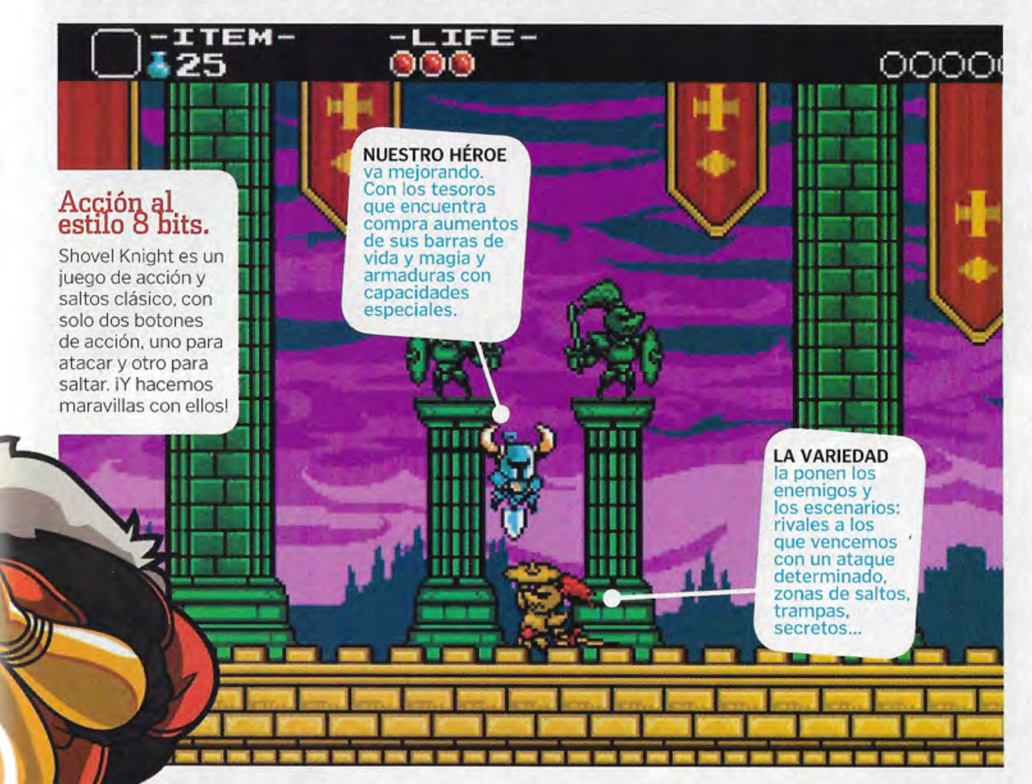




Cada escenario principal nos ofrece retos diferentes. Por ejemplo, el plataformeo resulta más difícil en las resbaladizos suelos de hielo.



Aunque es un juego corto, Shovel Knight incluye elementos que favorecen su rejugabilidad, como encontrar partituras musicales o un modo extra de dificultad.



NUESTRO HÉROE va mejorando. Con los tesoros que encuentra compra aumentos de sus barras de vida y magia y armaduras con capacidades especiales.

LA VARIEDAD la ponen los enemigos y los escenarios: rivales a los que vencemos con un ataque determinado, zonas de saltos, trampas, secretos...

Acción al estilo 8 bits.

Shovel Knight es un juego de acción y saltos clásico, con solo dos botones de acción, uno para atacar y otro para saltar. ¡Y hacemos maravillas con ellos!

Poderosas reliquias

Pulsando arriba y el botón de ataque, Shovel Knight usa reliquias que le dotan de habilidades especiales. Una varita que lanza bolas de fuego, un amuleto que le hace invulnerable o una caña con la que pescar tesoros son algunas de las once que podemos comprar al mercader del juego.



Las reliquias son una gran ayuda, pero puedes acabarte el juego sin usarlas.

REYES, DRAGONES, MAGOS O EL PROPIO HÉROE, CADA UNO DE LOS PERSONAJES REBOSA CARISMA EN TODOS SUS PIXELES

cuidado, que te vendrá bien descubrir los puntos débiles de algunos si quieres derrotarlos). Pero además Shovel Knight te reta a **explorar a fondo** para descubrir zonas secretas, conseguir tesoros y comprar con ellos armaduras y reliquias que nos dotan de nuevas habilidades.

Digno de un héroe

Eso sí, hay una cosa en la que Shovel Knight no se parece a tantos y tantos juegos clásicos: aunque hay alguna zona más complicadilla, en general **es accesible**, y podemos acabarlo en unas 8 horas. Eso y que **llega en inglés** son sus defectos... pero no muy graves: no hay muchos textos y puedes jugar sin entenderlos, y al acabar el juego se desbloquea un modo llamado **New Game +** con más enemigos y menos checkpoints. Así que pueden más el encanto de sus gráficos y su música (que cuenta con temas de **Manami Matsumae**, el compositor del primer **Mega Man**) y lo entretenido de su desarrollo. Una aventura llena de magia que no te arrepentirás de probar.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Bellos escenarios y personajes que son auténtico "pixel-art".

Diversión ★★★★
Entretenidísimo hasta el final, querrás conseguir cada tesoro.

Multijugador NO TIENE
Solo incluye la opción de dejar mensajes para otros jugadores.

Duración ★★☆☆
Unas 8 horas, y desbloqueas el modo de dificultad Plus.

Nos gustan los gráficos, pero aún más su desarrollo clásico lleno de buenos momentos.

Pasárselo la primera vez lleva solo 8 horas. Y es una pena que no esté traducido.

Nuestra opinión

Con una pala y 8 bits se puede hacer un juegazo.

Los debutantes Yacht Club Games han creado una declaración de amor a la NES con este juego, de control sencillo pero con el sabor de las grandes aventuras plataformeras.

Te gustará...

Más que... Unepic

Igual que... Guacamelee!

Total

90

EL DATO
Armillo tiene 20 niveles 3D y 25 niveles 2D secretos, además de varios planetas de bonus

Nintendo eShop



Descargas Wii U

Género **Plataformas**
Compañía **Fuzzy Wuzzy Games**
Jugadores **1**
Precio **6,00 €**
armillogame.com



Argumento
Los alienígenas Darkbots han invadido el planeta de Armillo y secuestrado a los Critter. ¡Y ahora el armadillo galáctico ha de acudir al rescate!



Armillo

Los héroes plataformeros ya no saltan... ¡ruedan!

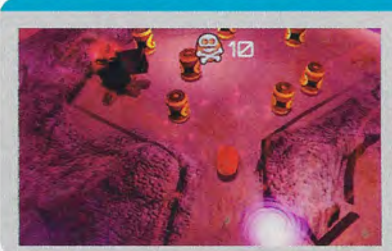
Tras juegazos del calibre de **Guacamelee!**, la eShop de Wii U no deja de darnos alegrías. Este mes, al excelente **Shovel Knight** se une **Armillo**, otro juego de calidad. Un plataformas que no disimula su inspiración en clásicos como **Mario Galaxy, Sonic y hasta los Metroid Prime** (en concreto, en los momentos en los que Samus se convertía en Morfosfera), influencias excelentes que se concretan en un título muy divertido.

Armadillo al rescate

Nosotros tomamos el papel de Armillo, un armadillo cósmico que recorre pequeños **mundos esféricos** liberando a los critters de las jaulas en las que los han atrapado los malvados Darkbots. Y, aunque nuestro personaje es un héroe muy capaz, no puede tener un control más sencillo: con el stick **se desplaza rodando**, con un botón **salta** y con otro se lanza en **un pequeño impulso** con el que gana velocidad para escapar de los peligros o golpear a sus enemigos. Habilidades con las que debe apañárselas para superar montones de situaciones distintas, porque Armillo destaca sobre todo por el diseño de los niveles: la exploración de cada planeta nos obligará a superar **zonas de saltos** y recorrer rampas a toda velocidad, pero este componente plataformero no es más que la base sobre la que el juego desplegará



Este es Armillo, un alienígena de gesto alegre y simpático capaz de enroscarse sobre sí mismo para rodar por otros planetas.



En otra dimensión

En todos los niveles hay portales que nos transportan a otra dimensión, una versión oscura del planeta que visitamos en la que Armillo solo puede sobrevivir por un tiempo limitado. En ella puede encontrar llaves o pistas para los puzles.





Armillo recorre mundos esféricos rescatando a los critters, aliens atrapados por los Darkbots. Encontrarlos a todos es un aliciente para rejugar niveles.



Nos desplazamos rodando, y debemos lanzarnos contra los obstáculos y enemigos para destruirlos... o evitar aquellos que puedan dañarle.



Maravilla rodante

Armillo recorre los escenarios rodando sobre sí mismo, saltando y tomando impulso. Habilidades que le bastan para superar peligros variados.

ESTE PLATILLO VOLANTE es Roto, uno de los Darkbots y el principal villano del juego. A veces habrá que huir de él, y otras hacerle frente en duelos de diferentes mecánicas.

BARRILES EXPLOSIVOS, plataformas móviles, rampas, enemigos de todo tipo, puzles... Los niveles guardan un montón de sorpresas.

Tu tienda amiga

Entre nivel y nivel podemos acceder a Critter Corner, una tienda donde comprar mejoras con los orbes que vamos recolectando: un corazón más de vida para Armillo, la habilidad de romper ciertos bloques... Además, aquí también podremos jugar los niveles secretos 2D que vayamos desbloqueando.



Los niveles secretos ofrecen saltos clásicos 2D y ambientación cibernética.

CON UN CONTROL SENCILLÍSIMO, ARMILLO RETA NUESTRA HABILIDAD CON MUCHAS SITUACIONES DISTINTAS Y DIVERTIDAS.

muchas otras mecánicas: momentos en los que Armillo consigue un disparador de Critters y se mide a tiros con los malos, **huidas** para no ser aplastado por un jefe final, puzles para los que debemos buscar la solución en otra dimensión...

Espacio finito

Esta variedad, unida a la inclusión de **niveles secretos 2D** y otros **3D de bonus** en los que debemos acumular orbes contrarreloj, hacen que Armillo nos resulte muy entretenido. Tanto que le perdonamos que técnicamente no esté a la altura, con escenarios muy sencillos, efectos gráficos y sonoros de poca calidad y **un diseño de personajes de lo más "blandito"**. Pero lo que sí es una pena es que el juego es corto: sus 20 niveles 3D te durarán apenas entre **6 y 8 horas**. Luego puedes mejorar tu puntuación y buscar todos los niveles 2D secretos, pero no nos habría importado nada que las buenas dosis de diversión que ofrece Armillo fueran más duraderas. Eso sí, al precio que está, merece mucho la pena.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Sencillos y con un diseño de personajes más bien flojo.

Diversión ★★★★
Entretenidísima mezcla de saltos, acción y puzles.

Multijugador NO TIENE
Nada de nada, es una aventura para un solo jugador.

Duración ★★☆☆
Unas 7 u 8 horas para ver el final, aunque guarda secretos.

El diseño de los niveles y cómo enriquece las plataformas con acción y puzles.

Sus gráficos y efectos de sonido están muy lejos de lo que puede ofrecer Wii U.

Nuestra opinión

Un héroe pequeño... pero muy jugón

Armillo es un juego que supera su simple puesta en escena gracias a lo más importante: un diseño de niveles imaginativo y buena variedad de situaciones. Sabe entretener y se hace corto.

Te gustará...

Igual que...



Sonic Lost World

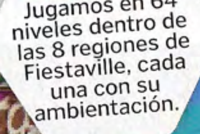
Menos que...



Super Mario Galaxy 2 (Wii)

Total

80



EL DATO
Jugamos en 64 niveles dentro de las 8 regiones de Fiestaville, cada una con su ambientación.







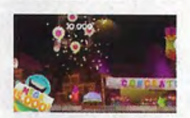
Nintendo eShop



Descargas 3DS

3

Género **Arcade**
Compañía **Mojo Bones**
Jugadores **1**
Precio **4,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Siesta Lunacresta vivía en Bahía Somnolienta con el resto de los dormilones, cuando una inundación lleva su cama hasta Fiestaville, la ciudad de la alegría. Pero él seguirá dormido...

Siesta Fiesta

Rompiendo bloques sin... despertarse.

Un universo en el que nos pasamos el día durmiendo la siesta es todo lo que siempre hemos soñado. **Una cama** actúa de **raqueta** y nuestro prota, **Siesta Lunacresta,** en pijama y con la baba colgando, **es la bola** que choca contra los bloques. Siesta Fiesta retuerce tanto la fórmula de los machacaladrillos que se convierte en un juego **único y diferente**.

De fiesta en Fiestaville

La habitación de Siesta en Bahía Somnolienta se inunda, y las olas lo arrastran hasta **Fiestaville**, una ciudad de la alegría poblada por Fiestas, unos bichitos a los que les va la marcha. Las 64 fases en las que viven son muy variadas y están llenas de buenas vibraciones. Son escenarios de **scroll lateral constante** en los que nuestro objetivo es romper bloques, superar obstáculos y alcanzar la meta. Ideal para un verano pensado para el descanso. Poco a poco, Siesta Fiesta introduce **los bloques de colores** y sus diferentes obstáculos y potenciadores (como el que hace nuestros lanzamientos más potentes pero difíciles de controlar), en escenarios que se van complicando. A pesar de su dificultad, **el**

Control tramposo

Controlamos la "cama-raqueta" con el Circle Pad, la cruceta o desde la pantalla táctil. Cada uno elige el modo que le resulte más cómodo, pero cuidado: lo más complicado será controlar el rebote de Siesta.



¿A quién pertenecen esas babas? A Siesta, que estará dormido toda la aventura pero nos hará pasar un rato inolvidable.





Rompebloques especial. Cargado de color, lleno de detalles, personajes y animaciones divertidas... Los chicos de Mojo Bones han hecho los deberes.



Recoger las uvas de cada nivel es un reto añadido: hay que calcular los rebotes y hacer virguerías con la bola. Recuerda a recoger los Lums en Rayman Legends.

EL SCROLL se desplaza sin pausa hacia la derecha, de manera que hay que ser rápido para romper bloques y conseguir uvas antes de que queden atrás.

HAY BLOQUES de piedra, acuáticos, explosivos, de oro... Conocerlos todos lleva su tiempo, pero es necesario.

EN LA TÁCTIL vemos las cinco vidas extra, la puntuación según los bloques que rompamos y la medalla que nos corresponde.

11,150

EL ZUMO DE UVAS que recogemos se suma a la puntuación. Es la clave para lograr las ansiadas medallas de cada nivel.

0

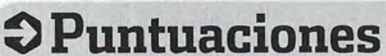
SIESTA FIESTA HA LLEGADO SIN HACER MUCHO RUIDO Y AHORA ES UNA DE LAS APUESTAS SEGURAS DEL VERANO

control es perfecto y todo queda en manos de nuestra habilidad. A medida que avanzan los niveles, los Fiestas nos fastidian la visión con gotas de agua que tapan la pantalla o carteles gigantes que informan de los logros. Conseguir una **medalla de oro** es complicado, pero al mismo tiempo todo un incentivo para rejugar y disfrutar superando tus récords. Echamos en falta, sin embargo, un sistema de rankings y un modo multijugador para completar esa sensación de competición.

Aunque el juego está bien servido de otros modos que alargan la duración del juego.

¿Una cama-cañón?

En el modo principal controlamos la cama, pero en otros ésta se convierte en **cañón** o en un **ventilador** que hace flotar la bola. Los modos restantes son **Contrarreloj** y **Jefe Piñata** (con un jefe en cada nivel). Siesta Fiesta ofrece una gran relación calidad-precio ya que, aunque tardas poco en el modo principal, después es bastante rejugable.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Colorido y encantador. El apartado artístico es una gozada.

Diversión ★★★★
Asegurada en toda Fiestaville. Genial variedad de niveles.

Multijugador NO TIENE
El detalle que le falta, los piques con amigos habrían molado.

Duración ★★☆☆
Entre 4 y 8 horas, dependiendo de tu habilidad. Muy rejugable.

Adictivo y variado. Su alto grado de rejugabilidad. Apartado artístico delicioso.

Sin modos multijugador. Llega sin traducir (aunque no es clave en este tipo de juegos).

Nuestra opinión

Una grata sorpresa que brilla en la eShop

Un Arkanoid que mantiene la esencia del género pero con ideas frescas. Aporta novedades jugables a la fórmula, engancha y es perfecto para partidas cortas. Y encima, muy simpático.

Te gustará...

Igual que... Alphabounce (DSi)

Más que... Bit Boy Arcade (3DS)

Total

90

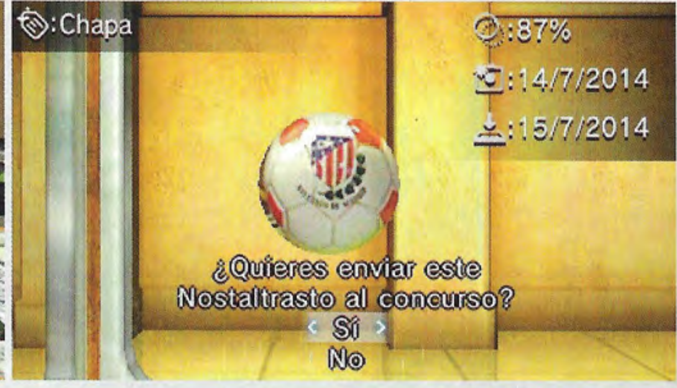


Debéis encontrar objetos cuyas formas sean las mismas que las de las siluetas que propone el juego, y fotografiarlos para convertirlos en Nostaltrastos.



Para obtener una mayor variedad de formas para los Nostaltrastos, es necesario conseguir "puntos felices" a través de distintos minijuegos.





Nintendo eShop



3

Género **Aventura**
Compañía **Skip Ltd.**
Jugadores **1**
Precio **12,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	No tiene
Duración	★★

Valoración

Nos gusta su concepto, pero a veces es muy difícil encontrar objetos con ciertas siluetas. Minijuegos simples.

Total
68

Chibi-Robo!
Let's go, photo!

Fotografías, minijuegos y robots en miniatura.



Puede que algunos recordéis el primer Chibi-Robo!, que apareció hace ya unos añitos en GameCube. Le siguieron dos entregas más para DS, aunque no se publicaron en los mercados europeos. Aquellos tres juegos eran aventuras plataformeras en las que controlábamos a un diminuto robot de 10 centímetros de altura. Este nuevo título, sin embargo, nos plantea un concepto totalmente diferente, aunque el gran protagonista sigue siendo esta carismática criaturita mecánica.

Fotos y siluetas

Esta vez, el juego es exclusivamente digital, y su propuesta gira en torno a la **Realidad Aumentada** de 3DS a través de la cámara incorporada en la consola. La gracia está en tomar **fotografías de objetos cotidianos** que coincidan con las formas que nos propone el juego: por ejemplo, encajar una pelota dentro de un círculo. Si el objeto coincide en más del 60% con la forma indicada, podremos recortarlo de la imagen y convertirlo en un "Nostaltrasto" que aparecerá en vuestra sala de exposiciones. Es posible conseguir una mayor variedad de películas para tomar fotos de siluetas diferentes si reunís "puntos felices" completando una serie de minijuegos.





Debéis enchufar a Chibi-Robo de vez en cuando para que recupere energía. Además, al hacerlo guardaréis la partida.

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Carreras **Compañía** Eclipse Games **Jug.** 1-4 **Precio** 7,99€ **Edad** +3

Super Toy Cars

Un "videojuguete" de carreras para conductores novel.







EL DATO

Su modo Carrera incluye 8 Grand Prix que se dividen en 48 eventos, pero se desarrollan en 12 circuitos

En plena fiebre 'kartera', llega esta especie de Micro Machines con una estética cel-shading empañada por un apartado técnico mejorable, aunque para ser de "juguete", al menos se dejan conducir. El control es tan básico como derrapar con 'A' para llenar una barra de turbo que se activa con 'B', regenerar tu posición con 'X' si te estampas y pulsar 'Y' para lanzar ítems, aunque no aportan la diversión esperada. El modo Carrera contiene retos para aburrir, pero sus **12 circuitos** se hacen escasos, y eso que trae un editor de pistas. La cosa mejora en multijugador, pero sólo local, porque prescinde del online que sí tenía en PC.

Valoración	Total
Un arcade de carreras muy básico y técnicamente flojete, aunque se deja jugar.	64

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Plataformas **Compañía** Neko Entertainment **Jug.** 1 **Precio** 9,99€ **Edad** +7

Wooden Sen'SeY

Un ninja de madera no podía pasar desapercibido.







EL DATO

Sólo tiene 9 niveles con ambientes tan dispares como un barco volante, una vieja fábrica o el fondo del mar

Goro es un héroe con madera de ninja dispuesto a "plataformear" a través de niveles de lo más variopinto por una causa tan noble como recuperar su... bebida favorita. Para ello, "bebe" de juegos como **DKC Returns** (con niveles de amanecer a contraluz) y **Ducktales**, por su salto de rebote. Pese a la estupenda ambientación de los escenarios con toques "japos" y una banda sonora muy notable, su alta dificultad puede de llegar a frustrar, ya que, por ejemplo, no nos permite bloquear ataques. Recomendable si os molan los plataformas duros, aunque la ausencia total de desbloqueables o mejoras os dejará con ganas de más madera.

Valoración	Total
Un plataformas desafiante y muy bien ambientado, pero cortito y poco rejugable.	72

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Mario Kart 8
2. Shovel Knight
3. DKC Tropical Freeze
4. Kirby Triple Deluxe
5. Guacamelee!





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Nintendo Pocket Football Club
2. Tomodachi Life
3. Mario Kart 8
4. Pokémon X&Y
5. Shovel Knight





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO
2. Prof. Layton Vs. Phoenix Wright
3. Mario Kart 8
4. Ace Attorney Dual Destinies
5. Shin Megami Tensei Soul Hackers

Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

La eShop se convierte en protagonista con maravillas como Shovel Knight.

Nombre	Número	Nota
Another World (eShop)	263	79
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
La última entrega de la saga bélica más famosa nos traslada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Child of Light	261	80
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mass Effect 3	242	92
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
One Piece Unlimited World Red	263	81
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Swap Force	254	89
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Stick It to the Man (eShop)	261	79
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	263	86
Wooden Sen'SeY	264	72
Zelda The Wind Waker HD	253	92

Nuevas entradas del mes

- Shovel Knight, tan bueno como los mejores clásicos.
- El "machacaladrillos" Siesta Fiesta sorprende.
- Si te gustan los juegos de habilidad, prueba Armillo.
- Vuelve Chibi-Robo con un juego muy original en 3DS.
- Las plataformas de Wooden Sen'Sey entretienen.

3DS



Siesta Fiesta es la novedad más destacada (y divertida) del mes.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Chibi-Robo	264	68
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisisimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
 El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited World Red	262	82
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon Art Academy	248	83
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
 La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Siesta Fiesta	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 AVENTURAS DE FANTASÍA


1 Shovel Knight (Wii U)


2 Child of Light (Wii U)


3 LEGO El Hobbit (Wii U)


4 Trine 2 (Wii U)

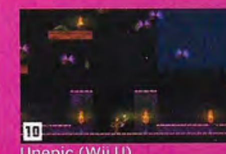

5 Fire Emblem Awakening (3DS)


6 Bravely Default (3DS)

7 Code of Princess (3DS)


8 Heroes of Ruin (3DS)


9 Castlevania M. of Fate (3DS)


10 Unepic (Wii U)

¡Ganondorf en acción! Él y otros dos villanos, Zant y Grahim, serán jugables.



ACCIÓN
KOEI TECMO
19 SEPTIEMBRE

Hyrule Warriors

Link, Zelda y sus aliados, en pie de guerra.



Pack y más

Dos noticias. El pack de edición limitada del juego incluirá una bufanda. Además, si registras el juego en el Club Nintendo entre las 10:00 del 19-sept. y las 23:59 del 17-oct., recibes un código para poder descargarte el set con el traje del legado de Ganondorf.

El homenaje a la saga Zelda que prepara Koei Tecmo será un juego de acción a lo Dynasty Warriors, y nuestras primeras horas con él han despejado dos incógnitas: cómo será la dinámica de las partidas y cuál es la historia del juego, que por cierto encantará a los fans de la saga.

Fusión de leyendas

La hechicera Cya quiere conquistar Hyrule, pero un joven llamado Link, digno de vestir los ropajes verdes del héroe de leyenda, se aliará con la Princesa Zelda y un puñado de héroes para detenerla. La trama integrará las épocas de Skyward Sword, Twilight Princess y Ocarina of Time, y recuperará personajes de todas estas aventuras. Los héroes jugables revelados son Link, Zelda, Midna, Maripola, Fay, Darunia, Sheik, Ruto, Impa y Lana (personaje de nueva creación). Y los villanos... sí, has leído bien, habrá villanos jugables como Zant, Grahim y... ¡Ganondorf!

Cada personaje irá consiguiendo armas que variarán su estilo de combate. Y lo mejor serán las sensaciones en la batalla: los objetivos cambiarán, conquistaremos terreno, ayudaremos a nuestras tropas... y acabaremos con miles de enemigos. Será el juego de acción más intenso, y con la mejor ambientación posible.

Primera impresión

- **Directo y emocionante.**
- **Parece tirando a fácil.**









Al modo Historia se añadirá un modo Aventura en el que buscaremos secretos.

OCARINA OF TIME, TWILIGHT PRINCESS Y SKYWARD SWORD SON LAS TRES LEYENDAS PRINCIPALES DE LAS QUE BEBERÁ HYRULE WARRIORS



Mejoraremos las armas y hasta forjaremos nuevas, cada una con sus ataques propios.



HYRULE EN GUERRA

Ni un segundo de respiro. En las batallas campales de Hyrule Warriors tomas bastiones, ayudas a tus aliados, combates contra jefes finales... Los objetivos se suceden (a veces se solapan) uno tras otro, y debes tomar decisiones en medio del frenesí del combate.



➲ **Los Guardianes** se unen a los Vengadores y Spidey. Aquí, todos juntos en el Toy Box.



➲ AVENTURA
➲ DISNEY
➲ 19 SEPT.

Disney Infinity 2.0
Marvel Super Heroes
Llegan... ¡Los Guardianes de la Galaxia!



Mapache al mando

Esperamos que en la versión final se mantengan el modo Off-TV y los menús táctiles del primer Disney Infinity... como mínimo.

Ya sabíamos que nos iba a tocar salvar Nueva York en los dos PlaySets anunciados para Disney Infinity 2.0: de Loki y los gigantes de Hielo en el de Los Vengadores (incluido en el Starter Pack) y del Duende Verde y una invasión de simbiontes tipo Venom en el PlaySet de Spider-Man. Pero con el tercer Playset la cosa sube de nivel: ¡nos vamos al espacio exterior con los Guardianes de la Galaxia!

Superhéroes Cósmicos

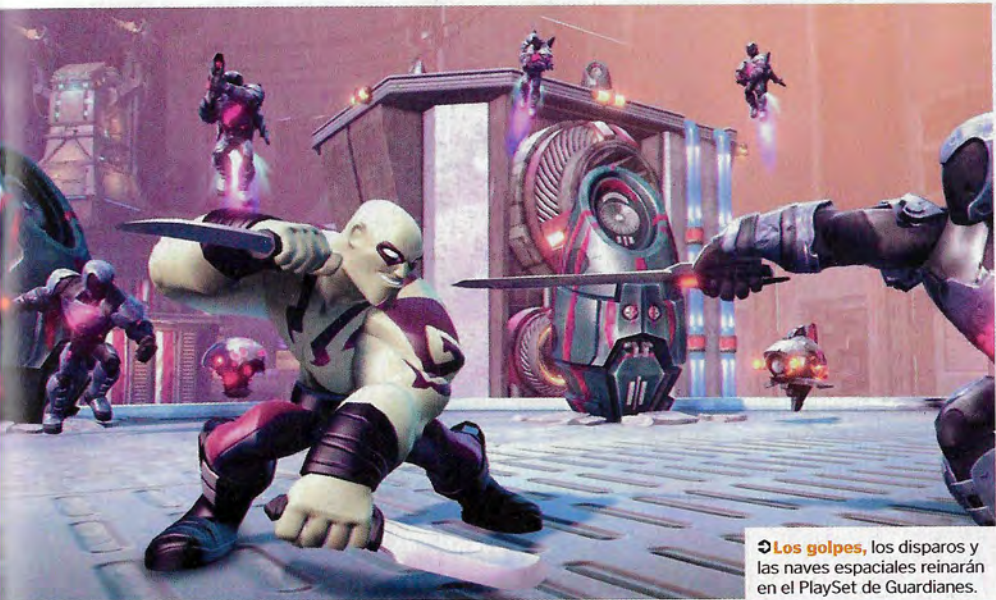
Con el objetivo de proteger el planeta Nowhere de Ronan el Acusador y su ejército de Sakaarans, vamos a meternos en el pellejo de los cinco héroes más impredecibles del universo: Star-Lord, armado con sus pistolas de fuerza elemental, y la letal luchadora Gamora, serán las figuras incluidas en el Playset, y Mapache Cohete, Drax y Groot se venderán por separado. La acción contra ejércitos extraterrestres y, atención, los combates a los mandos de naves especiales, se saldrán de la pantalla. A falta de probar la versión final y ver si se han mantenido características como el multijugador (a dobles en los Playsets y para 4 online en el Toy Box), Disney ya nos ha dado una alegría: ha anunciado que lanzará figuras de Loki, el Duende Verde y Ronan, cada una jugable en su respectivos Playsets y, claro, todas en el modo Toy Box. ¿Te apetece jugar a ser el villano?

Primera impresión

- **El carisma de los héroes Marvel.**
- **Solo un Playset en el Starter Pack.**







Los golpes, los disparos y las naves espaciales reinarán en el PlaySet de Guardianes.









Disney ha anunciado figuras de Stich, Maléfica, Campanilla y Mérida para el modo Toy Box.

LO PROTAGONIZAN HÉROES DE MARVEL, ASÍ QUE TEN POR SEGURO QUE LA ACCIÓN REINARÁ EN EL NUEVO DISNEY INFINITY







LA FIEBRE DE LOS SUPER HÉROES

El plantel de personajes Marvel lo dará todo en Disney Infinity, y lo mejor es que se plasmará la forma de luchar de cada uno, desde la agilidad de Spider-Man a la fuerza de Hulk o el armamento de Mapache Cohete. El editor del Toy Box, más intuitivo, será la guinda.











- AVENTURA RPG
- LEVEL-5
- 26 SEPTIEMBRE

Fantasy Life

¿Cómo sería un Animal Crossing de Level-5?



El editor de tu vida

El completo editor de personajes nos permitirá elegir su género, aspecto facial, cabeza, peinado, cuerpo y voz, además de su clase de vida. ¿Y tú, qué quieres ser de menor?

Cuando Nintendo choca las cinco con Level-5, nacen fenómenos como Layton o Inazuma Eleven, así que imaginaos lo que puede salir de una mezcla de aventura RPG y simulador social para 3DS, ambientado en un paisaje de fantasía llamado Reveria. Allí nos espera un vasto mundo de paladines, piratas y princesas donde podremos elegir entre 12 clases de vida y cambiar de una a otra en cualquier momento, lo que determinará el rumbo y ritmo de la aventura.

Menudo currículum

Fantasy Life ofrecerá una combinación de géneros que podría resumirse como una fusión entre Animal Crossing y Harvest Moon con tintes de Final Fantasy, y no sólo por la banda sonora del mítico **Nobuo Uematsu** y los diseños de **Yoshitaka Amano**, sino también por el factor RPG del sistema de clases a lo FF Tactics Advance. Así, dispondremos de clases tan variadas como minero, soldado, mago, leñador o artesano, y cada una nos permitirá sumar puntos de experiencia para mejorar al personaje o explotar sus distintas habilidades dependiendo del momento. Por ejemplo, la laboriosa vida del herrero nos pondrá a forjar herramientas y armas en la fragua, mientras que el soldado las utilizará en combates sin turnos al estilo Zelda, para después relajarnos como pescadores. Además, podremos construir nuestra casa en cada pueblo y decorarla con los muebles que construyamos, toda una fantasía en estos tiempos, que veremos cumplida el 26 de septiembre.

Primera impresión

- **Gran factura artística.**
- **¿Mantendrá el ritmo?**











Los minijuegos serán la vía para forjar herramientas a base de "botonear" con ritmo.



LA ESENCIA DE FINAL FANTASY SE PLASMARÁ EN LA BANDA SONORA DE NOBUO UEMATSU Y LOS PERSONAJES DE YOSHITAKA AMANO





La colorida estética de Reveria y sus personajes encaja de lujo con las secuencias de vídeo, muy inspiradas en los juegos de Layton.



El sistema de clases permitirá obtener objetos diferentes de una misma zona según la profesión.

EL SUEÑO DEL CURRANTE

¿Encontrar trabajo de la noche a la mañana y cambiarlo por otro si nos aburre? ¿Dónde hay que firmar? La idea de un Animal Crossing diseñado por Level-5 con el sello artístico de FF ya es motivo de expectación; sólo espero que hayan sabido encontrarle su propia personalidad.



Así nació... Smash Bros.

Parecía una riña entre colegas, pero ahora es uno de los espectáculos más esperados de cada generación. Así comenzó el fenómeno de la lucha.



+info

Todo comenzó con **Dragon King: The Fighting Game**, proyecto para N64 que acabó siendo Super Smash Bros. Se pensó para aprovechar el mando de N64, y el único escenario mostrado era el barrio de Ryuohcho de la prefectura de Yamanashi, donde están las oficinas de **HAL Laboratories**.

La gran batalla entre personajes de Nintendo nace de dos nombres históricos de la compañía: **Masahiro Sakurai** y **Satoru Iwata.** Corría, saltaba y golpeaba el año **1998** y ambos trabajaban para **HAL Laboratory**. Sakurai tenía la idea de hacer un juego de lucha para cuatro jugadores (y 64 bits, que Nintendo 64 era la máquina del momento) y acudió a Iwata, que accedió a echarle una Master Hand con la programación. Se creó un prototipo llamado **Dragon King: The Fighting Game,** que buscaba diferenciarse del resto de títulos de lucha en dos dimensiones aprovechando el stick del mando de N64 y ofreciendo una mecánica muy simple y directa, basada en la filosofía que HAL ya siguió en la creación de Kirby: un juego que **cualquier recién llegado a los videojuegos** pudiese disfrutar como el que más al poco de empezar a jugar.

Hermanos a tortas

Que los **grandes personajes de Nintendo** dejaran de lado su "buenrrollismo" para liarse a mamporrazos fue una arriesgada ocurrencia de Iwata y Sakurai que solucionaba un reto planteado durante el desarrollo: conseguir que el universo del juego fuera atractivo. Nintendo dio luz verde al planteamiento, que suavizaba la rencilla con una ingeniosa justificación: **los personajes "tan sólo" eran muñecos** movidos por Master Hand, probablemente una representación de la mano (y la imaginación) de un niño.

La saga comenzó con **8 personajes seleccionables**: Mario, Link, Kirby, Pikachu, Donkey Kong, Yoshi, Samus (en su única aparición en la 64 bits) y Fox. A ellos se sumaban Luigi, Ness, Captain Falcon y Jigglypuff como desbloqueables para redondear la representación de las principales sagas nintenderas. Nacía Super Smash Bros., con **una mecánica de juego original** en su género: no había una barra de salud que desciende con los golpes, sino un indicador de porcentaje que indica lo lejos que sales volando cuando te pegan. Porque la clave está en no caerse del escenario y, por eso, aunque no seas un experto en el arte de encadenar combos, siempre hay algo que hacer: saltar, esquivar, coger y lan-



La mecánica era genial: había que sacar del escenario a los rivales. Cuanto más daño recibían, más volaban con cada impacto..



Una curiosa opción del SSB original era que podíamos rotar y acercar la imagen durante las pausas. N64 presumía de potencia 3D.

Un anuncio inolvidable

El spot televisivo del primer Super Smash Bros. es uno de los más recordados de la historia de Nintendo: empieza con un alegre paseo por el campo de Mario, Yoshi, DK y Pikachu ... que termina a puñetazo limpio. ¡Un shock en su momento!



Los primeros 'newcomers'

La limitación de memoria de los cartuchos de Nintendo 64 hicieron que el plantel de luchadores del primer Super Smash Bros fuera limitado en número... pero no desde luego en grandeza de los personajes. ¡Así eran!



Mario
Llegó con ataques sacados de Super Mario 64 y Mario RPG, y los colores de Wario como vestimenta alternativa.

Link
De cerca, su espada le convertía en el luchador más temible.

Samus Aran
¡Fue la primera vez que la vimos en 3D! Era un personaje poderoso pero un poco lento.



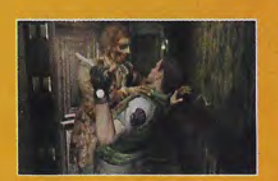
Pikachu
Vulnerable pero rápido como un rayo... que era lo que usaba para electrocutar a sus rivales.



Donkey Kong
Era el personaje más fuerte de todos, pero también el más lento. Solo para jugadores expertos.



Pág. 58 **El mejor Resident**
Repasamos la genial serie de terror... y te revelamos cuál fue la mejor entrega.





Pág. 60 **Retro Reviews**
Dos clásicos disponibles en la eShop: Megaman VI y Pokémon Trading Card Game.





zar un objeto, agarrarse al borde de un precipicio... El juego se puso a la venta en **1999** en Japón y meses después en el resto de mercados. Se convirtió en uno de los juegos más vendidos de la consola, con más de **5 millones** de copias.

Combates de éxito

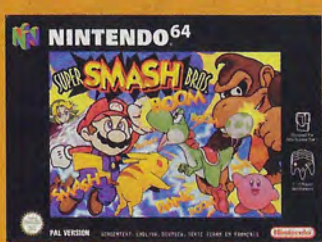
La batalla creció con una secuela que perfeccionó la fórmula: **Super Smash Bros. Melee**, lanzado tres años después, durante la "ventana de lanzamiento" de **GameCube**. Sakurai ha revelado que llegó a dedicarle jornadas de 40 horas seguidas sin descanso, y el resultado fue un juego con una jugabilidad más pulida y equilibrada que sigue siendo **el favorito de muchos de los fans**... y del propio Sakurai. La cifra de contendientes subió a **26** con incorporaciones de la talla de Bowser, Mewtwo, Marth o las princesas Peach o Zelda. Y **en 2008** el conflicto adquirió escala planetaria con **Super Smash Bros. Brawl** para Wii, con modo online mediante la Nintendo Wi-Fi Connection. El desarrollo fue complicado: Sakurai había dejado HAL Laboratory en 2003, e Iwata (ya presidente de Nintendo) tuvo que convencerle de que dirigiera el proyecto. De hecho, Iwata llegó a pensar en **no hacer un juego nuevo**, sino "actualizar" Melee con un modo online en caso de que Sakurai rechazase la propuesta. Brawl trajo nuevas físicas, los **Smash Final**, **36 personajes** con **Sonic** y **Solid Snake** como invitados y el modo para un jugador 'El Emisario Subespacial'. Sakurai ha revelado que se tomó Brawl como si fuera el último de la serie, pero la saga va a recibir pronto dos "newcomers". En el desarrollo colabora Bandai Namco... y Sakurai pretende superarse.

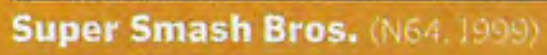


Cada entrega ha ido ofreciendo un modo para un jugador más currado. El Emisario Subespacial de SSB Brawl era una larguísima aventuraza de plataformas.

El club de la lucha

Esta es una de las sagas más cuidada por Nintendo, con una entrega por generación. 3DS va a ser la primera portátil con bastante potencia para albergar su propio SSB.





Super Smash Bros. (N64, 1999)



Super Smash Bros. Melee (GC, 2002)



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)

EN 3DS Y Wii U
El nuevo Super Smash Bros. llega a 3DS el 3 de octubre y a Wii U en invierno. Sin duda, el gran acontecimiento jugable de 2014.



NINTENDO DEMOSTRÓ QUE PODÍA HACER MAGIA CON CUALQUIER GÉNERO, CREANDO UN JUEGO DE LUCHA DIFERENTE Y GENIAL

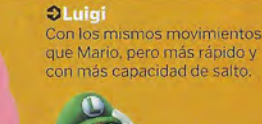


Fox McCloud
Vulnerable de cerca, pero rápido y temible en la larga distancia gracias a su pistola láser.

Yoshi
Mantenía las capacidades de tragarse a sus enemigos y de flotar de Yoshi's Story.







Kirby
Se tragaba a sus rivales y copiaba sus movimientos. Muy bueno, se veía que era el mimado de Sakurai...

Luigi
Con los mismos movimientos que Mario, pero más rápido y con más capacidad de salto.





Captain Falcon
El piloto de F-Zero era rápido y fuerte, muy peligroso en el cuerpo a cuerpo.

Jigglypuff
Su ataque más original era el que le permitía dormir unos segundos al rival y lo dejaba a su merced.





Ness
Salido de Earthbound, con su yo-yo y su bate resultó ser de los mejores del juego.

¿Cuál es el mejor Resident Evil?

La batalla contra la Corporación Umbrella y su ejército de mutaciones y muertos vivientes se ha librado en todas las consolas de Nintendo desde N64. En general, Resident Evil ha sido sinónimo de calidad. Estas son las entregas mejor puntuadas en nuestra revista.



Puntuación 99 Resident Evil 4

GAMECUBE 18/3/2005

+ El mejor Resident de la historia. Con el giro hacia la acción, Capcom ha elevado la calidad hasta límites increíbles. Pero tranquilo, que el espíritu Resident Evil permanece. Vas a encontrar los puzles típicos de la saga, verás a viejos conocidos y, sobre todo, sentirás la atmósfera de terror de siempre, pero potenciada al máximo por unos gráficos alucinantes.

− Si durase más estaríamos ante el juego perfecto. Quizá podría ser más largo (pasarlo te llevará 12 horas), pero tiene extras y te lo jugarás lo menos dos veces.

Puntuación 97 Resident Evil Deadly Silence

DS 31/3/2006

+ Un remake del primer Resident Evil en DS en el que podemos elegir entre la aventura clásica y un modo "Rebirth" donde se aprovechan las características de la consola: puzles que se resuelven con la pantalla táctil y el micrófono, momentos de acción subjetiva en los que usamos el stylus para disparar... Es un ejemplo a seguir para todos los "remakes". Demuestra que un gran clásico, en una máquina innovadora, puede superar al original.

− Algún problemilla de cámara y efectos de sonido un poco desfasados.

Puntuación 96 Resident Evil 2

N64 9/2/2000

+ El mito llegó a N64 con mejoras gráficas y sonoras con respecto a la versión de PSOne. Una extraordinaria mezcla de acción, puzles y exploración y, sobre todo, un homenaje al cine de terror. Con todos los sustos que queráis y una tensión que se puede cortar.

− Llegó en inglés, y manejarse con él era importante para avanzar.





Puntuación

95

Resident Evil

GAMECUBE 13/9/2002

+ Es un "survival" en el que cada bala cuenta para sobrevivir. Esto, unido a su increíble atmósfera y a sus puzles, le convierte en la experiencia más intensa que puedes jugar.

– El control de los personajes resulta robótico... te hará sentir aún más tensión.

Resident Evil 0

GAMECUBE 7/3/2003

+ Alternamos el control de dos personajes, lo que da profundidad a los puzles. La ambientación es extraordinaria, desde los tétricos decorados a los gemidos de los zombis.

– Su control es el de los Resident clásicos, y hay que acostumbrarse a él.



17 Resident lanzados en 14 años.

El primero en una **consola de Nintendo** fue **Resident Evil 2.** Después llegó el remake de **Resident Evil.**

En Wii disfrutamos de **Umbrella Chronicles y Darkside Chronicles,** juegos de puntería subjetiva.

El peor puntuado fue **RE Archives Resident Evil Zero,** reedición para **Wii** del juego de **GameCube** sin novedades. Mereció un 78 sobre 100.

Puntuación

94

Resident Evil 4 Wii Edition

Wii 29/6/2007

+ Es el mismo RE4, es decir, el mejor de la saga por sus graficazos y alucinante trama. Con el mando de Wii, dependes aún más de ti para sobrevivir.

– Si tienes el de GameCube, es el mismo juego con el control mejorado. Las voces de los malos en español son flojas.

Puntuación

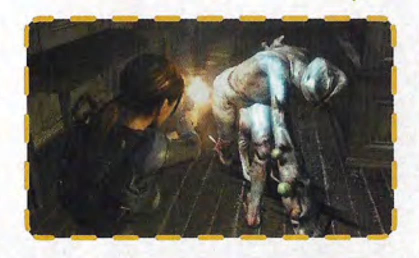
92

Resident Evil Revelations

3DS 27/1/2012

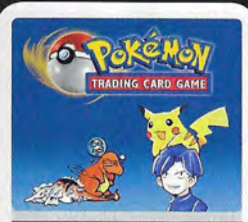
+ Resident Evil vuelve a sus orígenes y, si eso te da miedo, verás cuando te quedes sin balas. Una aventura total: equilibra bien acción, exploración y tensión, con una atmósfera excelente conseguida por los juegos de luces y sombras.

– El desarrollo es bastante lineal y de dificultad media-baja.



RETRO REVIEW

La **fiebre Pokémon** se extendió más allá del rol con este juego. Partidas de **cartas**, ahora en la eShop.

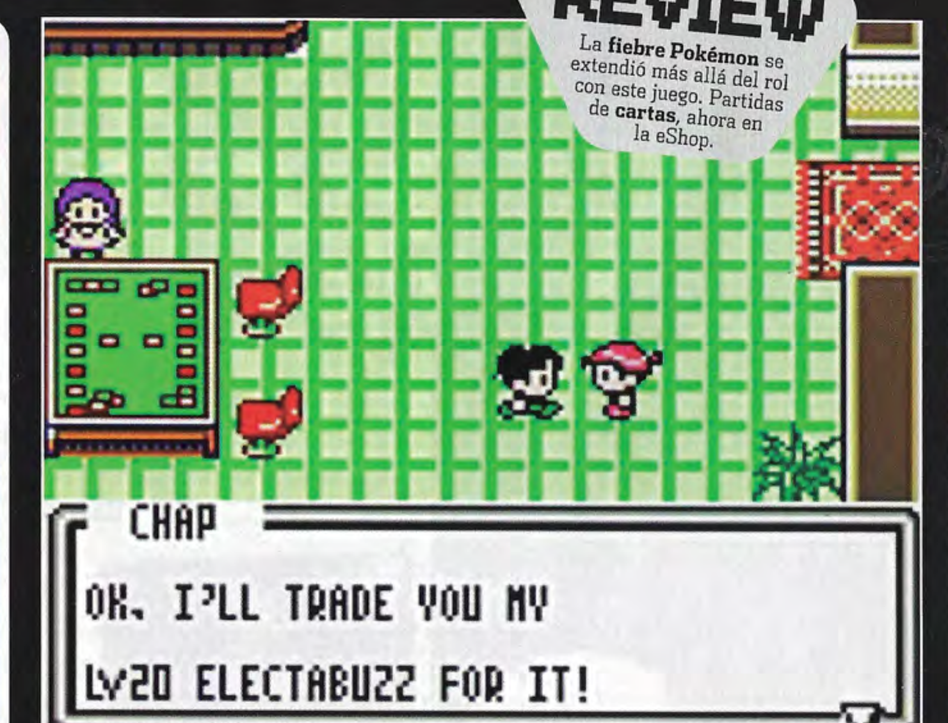


- eShop 3DS
- Cartas
- Game Freak
- Game Boy Color
- 1998
- 4,99 €
- 1-2 jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS:
"El periodo de aprendizaje y "doma" es entretenidísimo. A cada partida vamos aprendiendo cosas nuevas. La idea de mejorar el mazo resulta muy tentadora, sobre todo para usarlos contra otros jugadores".
NOTA: 91

NUESTRA OPINIÓN
Ha pasado el tiempo por él, pero aún así mantiene un desarrollo diferente dentro de la variedad de juegos Pokémon. Si te gustan los juegos difíciles, este sin duda va a ponerte a prueba.

Nota 75



El paso de los años se evidencia en los gráficos, pero GB Color permitía filigranas como animaciones en los combates y escenarios detallados. El juego llega solo en inglés, aunque el original estaba en castellano.







Pokémon Trading Card Game

Hazte con todos para obtener el mejor mazo.

Uno de los primeros juegos de Pokémon que exploraron alternativas jugables al RPG original fue la adaptación a Game Boy Color del popular juego de cartas coleccionables. Publicado en Japón en 1998 y desarrollado por Hudson Soft, llegó a España en el 2000 sin traducir, y nos propone revisitar la clásica aventura convertida en juego de cartas.

Distinto... pero igual

Debes visitar los 8 clubs de jugadores de cartas para hacerte con sus medallas. NO existe elemento de aventura y exploración, todo ha sido sustituido por paneles de texto y un mapa fijo con las localizaciones disponibles. Para ir mejorando el mazo, combates contra otros entrenadores y obtienes nuevas cartas. Las hay de mejora, evolución, cura... y cinco clases de Pokémon. La historia en sí es bastante plana y todo el atractivo reside en las muchas combinaciones de cartas y mazos que pueden crearse. La duración del juego es elevada y eso es un gran atractivo, aunque el lento ritmo de los combates evidencia el paso del tiempo por este cartucho. Aún así, es profundo y atractivo para los Pokéfans más estrategas y pacientes.

5 Datos



Pokémon TCG Online es el videojuego de cartas moderno. Te lo bajas de la página de Pokemon.com a tu ordenador.



Pokémon Trading Card Game adaptó a formato digital los tres primeros sets de mazos originales de Wizards of the Coast (la misma empresa del juego Magic The Gathering).



Existe una secuela de este juego, solo publicada en Japón, del año 2001 en el que se introducen novedades, como elegir el sexo del héroe.



El furor de los Trading Card Games llegó a multitud de series. Quizá la más famosa ha sido Yu-Gi-Oh!, con montones de entregas en consolas de Nintendo.



El juego de cartas coleccionable sigue activo y vivo en la actualidad. En la revista 260 te contábamos todo acerca de sus últimas novedades y la comunidad de jugadores que hay en España.





- eShop Wii U
- Acción
- Capcom
- NES
- 1994
- 4,99 €
- 1 jugador

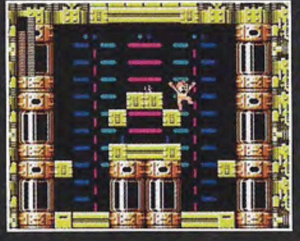
EN SU DÍA DIJIMOS:
¡Nada! Mega Man VI no llegó a Europa, por lo que en su momento no publicamos el análisis. Como curiosidad, decirte que el primer Mega Man que comentamos fue Mega Man 2 de Game Boy, en nuestro número 1. Le dimos un "Genial".

NUESTRA OPINIÓN
Fue uno de los últimos juegos lanzados para NES (de hecho, no llegó a Europa). Acción y plataformas clásicas, en las que prima el ensayo y error y que suponen todo un reto.

Nota 80



Los gráficos no muestran ninguna novedad con respecto a las entregas anteriores de la serie. Por aquella época muchos juegos de NES tenían gráficos mejores, pero aún así hoy día siguen siendo monos y atractivos.







Mega Man VI

Acción y plataformas como las de antes.

En 1993 y con SNES ya en el mercado, Capcom lanzó esta última entrega para NES de las aventuras de su robot azul. Mega Man 6 recuperó los sprites, mecánicas y paletas de colores habituales en la saga, en un broche final previsible pero con encanto.

De todos los colores

Para detener al nuevo villano Mr. X, Mega Man y su perro Rush superan fases de acción y plataformeo exigente. Al final de cada nivel, el jefe de turno, una vez derrotado, brinda al héroe su poder. Como novedad, Rush se acopla como armadura externa a Mega Man para otorgarle poderes extra con los que superar las situaciones más complicadas. No es el mejor juego de la saga, pero su elevada dificultad y exigencia de precisión te tendrán horas hasta memorizar todas las rutinas de enemigos y saltos... Un reto para jugoNES.



5 Datos



Mega Man 7 se editó para SNES en 1995 y Mega Man 8 para PSOne en 1996. Los siguientes, 9 y 10, fueron juegos estilo retro lanzados para WiiWare en 2008 y 2010.



En Mega Man VI es la primera vez que el héroe tiene líneas de diálogo. Lo puedes comprobar en la intro del juego.



Rarezas de Capcom: en 1994 editaron el juego de fútbol Mega Man's Soccer para SNES. También llevó a Mega Man a las 3D con Mega Man Legends de PSOne y Mega Man 64 de N64.



La serie se divide en varias sagas y líneas temporales, sumando la friolera de 59 juegos. Casi todos para consolas Nintendo.



Aparte de en la CV de Wii U puedes disfrutar de Mega Man 6 (y los otros Mega Man de NES) en las CV de Wii y 3DS.

De segundones a héroes

Recopilamos 10 "spin-offs" que han hecho historia en las consolas de Nintendo.

EL DATO
Los spin-off están de moda: se avecinan Hyrule Warriors, con un montón de personajes jugables de Zelda, y Captain Toad: Treasure Tracker, con el Capitán Toad de Mario Bros. U como prota.

1 Gargoyle's Quest

(Capcom, GB, 1991) Firebrand, malvado de la serie Ghost & Goblins, es el héroe de una aventura con rol y plataformas.



2 Wario Land: Super Mario Land 3

(Nintendo, GB, 1994) El avaro antagonista de Super Mario Land 2 le robó el protagonismo a Mario en la tercera entrega.



3 Donkey Kong Country

(Rare, SNES, 1994) Del arcade Donkey Kong nacieron dos sagas históricas: la de Mario y, 13 años después, la de Donkey.



4 Yoshi's Island

(Nintendo, SNES, 1995) El dino protegió a Mario desde que era bebé. Esas aventuras se narran en su propia serie de juegos.



5 Luigi's Mansion

(Nintendo, GC, 2002) Mario no estuvo en el estreno de GameCube ¡porque le habían secuestrado! A Luigi le tocó ser el prota.



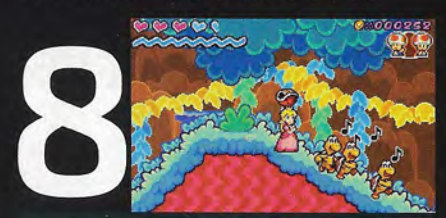
6 Shadow the Hedgehog

(Sonic Team, GC, 2005) Este erizo corre y dispara en un plataformas mucho más oscuro que los de su rival Sonic.



7 Pokémon Mundo Misterioso

(ChunSoft, GBA/DS, 2006) Los monstruos de bolsillo se independizan de su entrenador, exploran mazmorras... ¡y hablan!



8 Super Princess Peach

(TOSE, DS, 2006) Al fin se invierten los papeles: Peach debe rescatar a Mario, Luigi y Toad de las garras de Bowser.



9 Tingle's Rosy Rupeeland

(Vanpool, DS, 2007) El treintañero que quiere ser hada pasa de excéntrico secundario a buscar millones de rupias.



10 Chocobo's Dungeon

(H.a.n.d., Wii, 2008) Las adorables aves zancudas de Final Fantasy se convierten en cazatesoros y exploran mazmorras.

CONCURSO

Revista Oficial Nintendo

Nintendo® y **nickelodeon LAND** PARQUE DE ATRACCIONES MADRID

Te llevan al Parque de Atracciones de Madrid

Qué mejor plan que disfrutar de un día completo en el Parque de Atracciones de Madrid, ¡y en compañía de tus personajes favoritos de Nickelodeon, como las Tortugas Ninja o Bob Esponja! Pues anímate a participar en nuestro concurso y una de las 30 entradas dobles puede ser tuya.

Sorteamos ¡30 entradas dobles!





Para conseguirla solo tienes que entrar en:
hobbyconsolas.com/concursos/parque-atracciones

¡Suerte!





Mario Kart 8

El fenómeno del año sigue echando chispas en Wii U y nosotros con él: este mes le metemos el turbo a los consejos más útiles, lanzamos una nueva ronda de atajos, os picamos en el Reto-visor y os proponemos una votación muy nostálgica... ¡Arrancamos motores!



Nuevos Truconsejos

Aparcamos vuestros momentos del mes para ofreceros una nueva tanda de consejos prácticos y secretos para auténticos profesionales. Que no lean esto tus rivales...



La técnica del 'salto de fuego' sirve para prolongar la duración de los turbos: en cuanto recibas uno (ya sea tras un derrape o con una seta), efectúa varios saltos rápidos y sucesivos (sólo con karts) alternando izquierda y derecha. Requiere práctica.



Mirar el retrovisor con 'X' o 'C' es muy útil, y no sólo para saber a qué distancia te pisan los talones, sino también para esquivar conchas verdes, bolas de fuego y rivales con estrella... o impedir que consigan rebufos a tu costa. Eso sí, ¡úsalo en rectas!



Si pillas tres conchas rojas, dosifícalas con estrategia: guárdatelas hasta ocupar la tercera posición, lánzale una al 2º clasificado para ocupar su puesto; ahora lánzale otra al que vaya primero, y resérvate siempre la última por si te adelanta. Infalible.



Cuando obtengas el Ocho Loco, procura gastar todos los objetos cuanto antes, ya que tus rivales pueden robarte la estrella y el champiñón con sólo rozarte. Pero cuando seas tú el ladrón, evita siempre tocar la bomba, o ya te imaginas cómo acabarás.



En el modo Batalla, una buena técnica para esconderte de tus rivales es aprovechar la ingravidez de las paredes para quedarte "pegado" y esperar a que pasen para lanzarles un conchazo. Sí, es antideportivo y vil, pero que te pinchen los globos también.



Para conseguir el kart dorado, obtén al menos una estrella en todas las copas y cilindradas, incluido el modo espejo. Para las ruedas doradas, vence a todos los fantasmas 'NIN' en Contrarreloj, y para el ala dorada, consigue 10.000 monedas.



pág. 68 **Tomodachi Life**
Empieza la vida en nuestra isla con una guía de personalidades y el mundo Mii(verse).



pág. 74 **Doble de Pokémon**
Este mes elegimos y comentamos dos excelentes equipos de Pokémon. ¿Es así el tuyo?



Mejores atajos

Dicen que coger el camino fácil suele dar mal resultado en la vida, pero esto es Mario Kart, y aquí van los de la Copa Flor y Plátano... hatajo de pillines.

COPA FLOR





Circuito Mario

Justo después del primer puente, ahórrate la curva atravesándola por esa zona floral (primera imagen) con tres champiñones, dejando a tu derecha las tuberías con plantas piraña. Haz lo mismo tras el segundo puente, pero ten más cuidado aquí, porque hay una tubería colocada en medio. Déjala a tu derecha para no apurar demasiado y acabar pescado por Lakitu.

Mansión Retorcida

Además del atajo de la biblioteca, puedes recortar un buen tramo del final si usas tres turbos nada más salir al jardín, pasando por medio de esos árboles.





Puerto Toad

Aparte de utilizar las dos rampitas del puerto al principio y la grande de madera para cruzar las tiendas por encima, toma la bifurcación de la derecha que te lleva a esta rampa propulsora (imagen izquierda). Y antes de la meta, en vez de coger el callejón de la izquierda puedes atravesar toda esta superficie de hierba (imagen derecha) con champiñones.



Cataratas Shy Guy

Lo mejor es pasar por esta zona verde a tu derecha, tanto después de la primera curva como en la última. No olvides zigzaguear en la cascada para pillar los propulsores.

COPA PLÁTANO



Desierto Seco-Seco

Nada más empezar, métete entre la segunda y la tercera columna de la derecha para atravesar todo este pedazo de tramo campo a través. Usa dos champiñones y guárdate el último para la rampa con propulsor que hay poco después.



Prado Rosquilla 3

¿Ves ese hueco entre los bloques de la penúltima curva? Atraviésalo con un champiñón para ahorrártela, y haz lo mismo en todas las zonas de hierba que puedas. Prueba también a pasar por el agua con turbos sin coger los puentes.



Pista Real

Las únicas oportunidades para atajar aquí es usar champiñones en las parcelas de hierba que hay a los lados de la carretera, sobre todo después del salto mortal y en el tramo final del circuito, como veis en la imagen. Hazlo derrapando.



Jungla DK

Usa esta rampa azul después de cruzar el primer puente y el atajo que verás a tu izquierda justo antes de la meta. También conviene pillar todos los propulsores de las rampas mientras las sobrevuelas antes de entrar en el templo dorado.

Se busca

Amigos, buscamos los mejores circuitos y vehículos de toda la saga, y además, el ítem que más echáis de menos. ¡Votad en revistaoficialnintendo@axelspringer.es!

CIRCUITOS



¿Cuál es tu circuito favorito de toda la saga? ¿El Estadio de Wario de N64, el Centro Cocotero de Wii, la Jungla DK de 3DS, el Reloj Tic-Tac de DS, algún Castillo de Bowser o Senda Arcoiris...? ¿O quizá la Ruta Celeste o la Cumbre Wario de MK8? ¡A votar!

VEHÍCULOS





¿Y qué vehículo te llevarías a una isleta desierta? ¿Quizá la Centella Azul, el Locomokong o el Huevo-móvil de MK7; el Velocidelfín, el Dominguero, la Moto Bala o el Blue Falcon de MK Wii; la Autonave, el Floruquad, el Zapatículo o la Moto Bala de MK8...? Buscamos vuestro kart o moto favoritos, ya sea por diseño o manejo.

ITEMS

Repasamos los objetos que se perdieron por el camino de la saga, y queremos saber cuál os gustaría más que volviera a la "ruleta".



La pluma sólo apareció en Super Mario Kart de SNES, y permitía dar espectaculares saltos en el aire para ahorrarnos grandes tramos del circuito. Qué bien nos vendría en estos tiempos tener pluma.



La caja falsa de ítems se convirtió en una fuente de risas de MK 64. Podíamos soltarla en puntos estratégicos para engañar a los rivales, ¡pero cómo fastidiaba ser la víctima! ¿Por qué la retirarían de la circulación?



El fantasma Boo nos hacía invisibles por un instante y además robaba los ítems de otros rivales, pero de GameCube en adelante, fue él quien se hizo invisible en la serie. Pues ya era más útil que el dichoso Blooper...



Mega Champiñón engrandeció la versión de Wii haciéndonos gigantes e invencibles por tiempo limitado, pero lo mejor era espachurrar a los demás pilotos al pasarles por encima. Un ítem aplastante, sin duda.



El bloque POW fue otro exclusivo de Wii, y servía para hacer temblar a todos los rivales que tuviésemos por delante, despojándoles de sus objetos y retrasándoles un par de segundos. I've got the POWer!



La Super Hoja trajo cola en MK7; la de mapache, con la que podíamos sacudir a los rivales que se nos pusieran cerca o anular sus caparazones. Pero se conoce que no era perenne, porque se ha caído de MK8.



La nube de rayos hizo estallar la tormenta en MK Wii, ya que iba pasando de uno a otro cual patata caliente hasta que le soltaba el rayo al último pringado, el único al que no le gustaría volver a incluirla.

COMUNIDAD REVISTA OFICIAL

¡Participa aquí!

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

¡Gracias por participar en nuestro torneo! Y felicidades a **Halfonsa**, que se lleva **Mario Party: Island Tour** por ganar el torneo convocado por la revista. A partir de ahora, nuestra vía de contacto será sólo a través del e-mail de la revista. Enviadnos capturas de El Reto-visor, dibujos con sellos y votaciones al mejor circuito... El mes que viene publicaremos los resultados, y recordad que podéis seguir compitiendo cada jueves a las 19:30 con el código **5194-2947-6431**, aunque no habrá premios en juego.

1	★Halfonsa★	240
2	Є☆Fernan☆Є	230
3	ST Pεþöι…	227
4	Álvaro	224
5	Mariano.jr	216
6	mikel	215
7	Arnau	202
7	Ferdi	202
9	Marc	199
9	Miquel	199



EL "RETO-VISOR"

Estos son vuestros mejores tiempos en Copa Flor. ¡A ver quién los bate!



Circuito Mario

Eric Alegret había logrado un récord de **2:01.251**... pero le ha adelantado **Álvaro García**, con **1:58.435**, y ojo, con volante. ¿Alguien se atreve a desafiarle?



Puerto Toad

Cuando **Álvaro** estaba a punto de hacer doblete con sus **2:17.019**, llega **Roberto Moreno** y le chafa la fiesta: **2:14.816**. Ha nacido una estrella... fugaz.



Mansión Retorcida

Y atención, que el pique sigue: Roberto también ha superado los **2:06.386** de **Álvaro García** con unos admirables **2:04.561**. ¡Que alguien le pare!



¡Reto del mes pasado superado!

Joan ha batido los 1:49:305 de Martín en **Estadio Mario** por décimas: **1:49:101**, y los 2:11.434 de Pablo en **Barranco Goloso**, con **2:05.928**. ¡Grande!

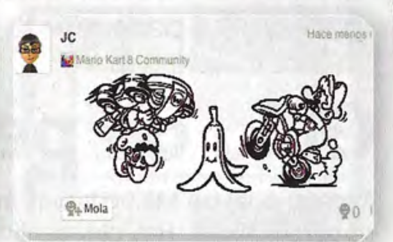
RETO PARA EL MES QUE VIENE: ¡ENVÍANOS TUS RÉCORDS EN LA COPA ESTRELLA!

¡A sellar!

Hay 90 sellos para usar en Miiverse, pero sólo tienes 28 desde el principio. Te contamos cómo conseguirlos todos.

Sellos de personajes

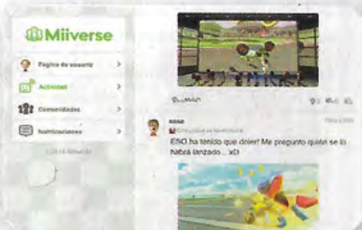




Hay 30 sellos de personajes montados en su kart, y para conseguirlos, debes completar un trofeo en oro con cada uno de ellos, incluido tu Mii. Recibirás el sello del piloto con el que hayas completado la copa, independientemente de la cilindrada y la copa elegidas. ¿Todavía te falta alguno para completar la colección?

Sellos de circuitos



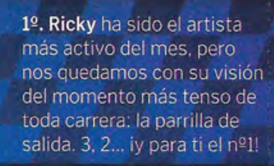


Los otros 32 sellos de circuitos se consiguen jugando en el modo Contrarreloj y ganando al fantasma de Nintendo (son los que llevan NIN* seguido de un nombre) en cada uno de los circuitos. Úsalos para publicar lo que quieras en Miiverse y mandárnoslo al email de la revista. Recuerda: revistaoficialnintendo@axelspringer.es.

ARTE CON SELLO DE GARANTÍA

KARTistas Miiverse

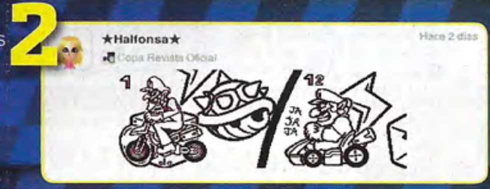
Y las creaciones con sellos más chulas son...

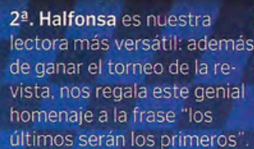


1º. **Ricky** ha sido el artista más activo del mes, pero nos quedamos con su visión del momento más tenso de toda carrera: la parrilla de salida. 3, 2... ¡y para ti el nº1!



2ª. **Halfonsa** es nuestra lectora más versátil: además de ganar el torneo de la revista, nos regala este genial homenaje a la frase "los últimos serán los primeros".

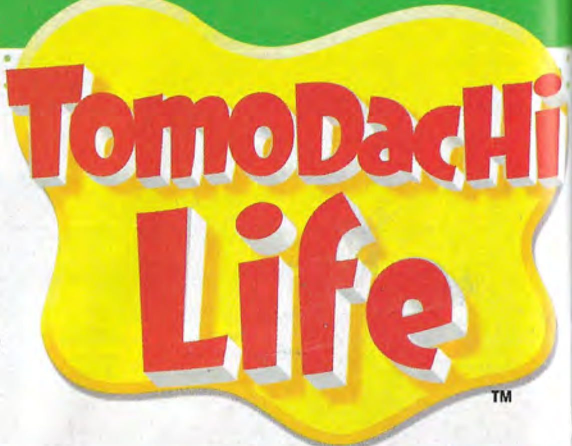




3º. **Javi** ha preferido aparcar los karts e irse de fiesta con Shy Guy y Koopa al ritmo de las corcheas del Circuito Musical. El título no podía ser otro: ¡Mario Party!



Comunidad



Abrimos las puertas de nuestra isla para contaros un montón de curiosidades y también pediros que participéis para que la comunidad crezca.

Guía de personalidades

Al crear nuestro Mii podemos asignarle una serie de valores que determinarán su personalidad. Hay personalidades principales y otras secundarias. Aquí te ofrecemos dos posibles combinaciones para cada personalidad principal.

Personalidad tranquila

Características: amable, relajada, inocente, sensible, considerada, sincera, atenta.







Personalidad reservada

Características: tranquila, cauta, tenaz, lógica.







Personalidad activa

Características: extrovertida, impulsiva, optimista, nerviosa.







Personalidad confiada

Características: orgullosa, formal, competitiva, impaciente, asertiva.







Resuelve los juegos

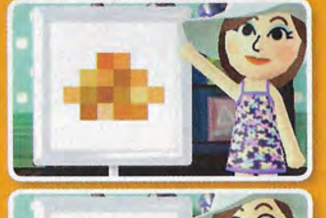
Volvemos a desvelar algunos de los minijuegos que pueden pedirte los residentes. Así, cada vez estarás más cerca de hacerlos perfectos y de conseguir estupendos regalos.















¡Participa!

¿Quieres aparecer en nuestra comunidad de Tomodachi Life? ¡Es muy fácil! Basta con utilizar el servicio de publicación de imágenes y enviarnos una captura a *revistaoficialnintendo@axelspringer.es* ¡Cada mes publicaremos las más divertidas! Este mes os pedimos la más chula de las siguientes categorías:

La escena más...



Nuestros Mii

Estos son de nuestra isla, pero seguro que tú ya tienes a un montón más...




Kibu
Kya
Bukens




Cèlia
Cèlia
Fraise Tagada




Capone G.
Capone
Bege




tanguy
tangy
orange

Mundo Mii(verse)

¿Qué se cuece por Miiverse y las islas de todo el mundo?, ¿no os apetece conocerlo? Pues vamos a darnos una vuelta y seleccionar lo más chulo que hemos visto.



De Mathilde

¡Mira el disfraz de gato que le hemos comprado al pequeño Timmy!



De Kika

¿Hombre o mujer? ¡Vamos, la respuesta es bastante fácil, ¿no?!



De PhGamer

Galería de residentes en traje de baño, a punto para un buen chapuzón.



De Jacob

Pero no todos tienen la suerte de poder ir a la piscina, así que esta pareja intenta dormir como puede con tanto calor.



De Sophie

En esta isla no cabe ni un residente más, ¡pobre alcalde, lo que debe estar pasando! ¿Encuentras al residente vestido de hámster?



De Yery

Ya que estamos en verano, ¿por qué no hacernos una casa de hielo? ¡Ella sí que está fresquita, y no hace falta piscina!



Diario de la Isla Alegre

Hola a todos, y bienvenidos a una nueva entrega del diario de la isla Alegre!

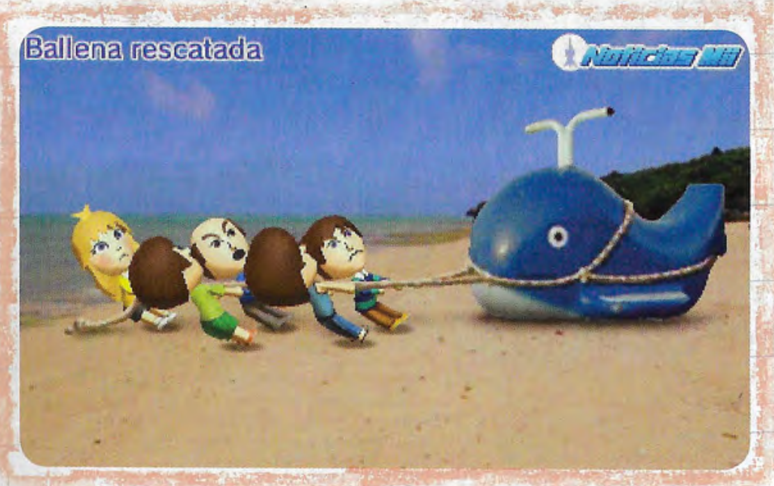
Comenzamos esta entrega con el cambio de look de Coloreta, que se ha teñido el pelo de rojo. A la doble de Peach le gustó tanto ese pelo que quiso ponérselo también, pero menos mal que Emilio evitó la catástrofe rompiendo el spray, ¿quién sabe si a Mario no le gusta ese color de pelo?



Y hablando de look, no todos los cambios han ido a mejor en la isla. Peach se vengó de Emilio e hizo una de sus bromas. Mientras dormía, cogió unos cuantos rotuladores y le pintó la cara.



Por la mañana, Tristin y Peach bajaron a relajarse en la playa. ¡Hacía un tiempo buenísimo!



Después llegaron otros residentes de la isla porque se encontraron en la orilla una ballena. Tristin le tomó el pulso y no respiraba, ¡tenían que darse prisa! Aunque para su sorpresa, descubrieron que la ballena era de plástico.

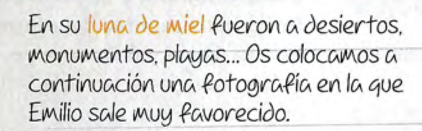




La madre de Emilio tenía un objetivo: casarlo con Roci. Para ello ideó una cita entre ambos para que se conociesen. Fueron al parque de atracciones, al restaurante, a la plaza... Y la madre, siempre espiando (sí, en la foto es el oso con globos).

Poco después de la cita surgió algo inesperado... ¡Emilio y Roci se casan, la primera pareja de isla Alegre!





En su luna de miel fueron a desiertos, monumentos, playas... Os colocamos a continuación una fotografía en la que Emilio sale muy favorecido.



Tras su viaje de luna de miel se construyeron una casa, por lo que tuvieron que despedirse de sus compañeros de apartamento. ¡Pero qué felices que se les ve!



Y cuando parecía que todo estaba en calma, al día siguiente reciben una llamada de Emilio... ¿Qué pasará?

¡Lo descubriremos en el siguiente diario! Nuevos cotilleos, enfados, enamoramientos y sucesos extraños... ¡No te lo pierdas!

¡Os esperamos en el próximo diario!



Oak al rescate

Este mes, mucho más que equipos analizados...



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al email: revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Pokémon de evento

● CARLOS PIZARRO

¿Por qué un Pokémon de evento como Genesect o Mew no puedo cambiarlo por la GTS?

Ninguno de los Pokémon secretos se puede intercambiar por GTS. Se trata de Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Darkrai, Shaymin, Arceus, Meloetta, Keldeo, Genesect y Diancie.

Buscando Pokémon

● LUCA

En Pokemon Y, ¿dónde se encuentra Lairon?

Lairon es exclusivo de Pokémon X, donde aparece en la Ruta 18 y en la Cueva Desenlace.

¿A qué nivel evolucionan Axew y Skiddo?

Axew al nivel 38 y después al 48, mientras Skiddo al nivel 32.

¿Dónde puedo encontrar a Ampharos, Houndoom, Steelix y Rhiperior?

Debes evolucionarlos de Mareep (Ruta 12), Houndour (Ruta 10, sólo en X), Onyx y Rhyhorn (ambos en Cueva Brillante). A Steelix lo puedes conseguir en el Centro Pokémon de Ciudad Relieve a cambio de un Luvdisc.

Eevee y Sylveon

● TSUMUGI INAGAS

¿Dónde está Eevee?, ¿cómo lo evoluciono a Sylveon.

En la Ruta 10. Debe tener dos corazones en el Pokérecreo y conocer al menos un ataque de tipo Hada. Cuando suba un nivel con estos requisitos, evolucionará a Sylveon.

Análisis y dudas

● JOEL GARCÍA ÁLVAREZ

¿Podría evaluar mi equipo? Chesnaught (Semilla Milagro) con Machada, Mordisco, Mazazo y Planta Feroz; Blaziken (Blazikenita) con Patada Ígnea, Pájaro Osado, Anillo Ígneo y Gancho Alto; Talonflame (Tabla Llama) con Ala de Acero, Nitrocarga, Pájaro Osado y Vuelo; Xerneas (Tabla Duende) con Tajo Umbrío, Asta Drenaje, Fuerza Lunar y A Bocajarro; Blastoise (Blastoista) con Hidrocañón, Rayo Hielo, Surf e Hidrobomba; y Lucario con Puño Incremento, Bola Sombra, Esfera Aural y A Bocajarro.

A Chessnaught le pondría Síntesis en lugar de Plaza feroz, a Blaziken Terremoto en vez de Anillo ígneo, a Talonflame el objeto Tabla Cielo o Vidasfera, a Xerneas Geocontrol en vez de A bocajarro y el objeto

¡Así es el equipo del ganador del VGC de Reino Unido!

Albert Bañeres llegó a la final del VGC de Manchester sin perder un solo combate, y allí derrotó al también español Miguel Martí.

Su equipo se basa parcialmente en Lluvia, con Politoed y la habilidad Llovizna junto a Ludicolo que aumenta su velocidad con Nado rápido. Ambos Pokémon cuentan con Escaldar y Rayo hielo. Además, Ludicolo tiene el ataque Sorpresa para bloquear al rival en el primer turno, y Gigadrenado para recuperar vida y debilitar a los Pokémon de Agua. En el caso de Politoed, posee el ataque Otra vez, para usar con Sustituto o Escudo real, y el ataque Protección. Ludicolo no puede llevar Protección porque equipa el objeto Chaleco de Asalto con el que aumenta su Defensa Especial. Politoed lo usó equipado con una Baya Zidra para recuperarse.



Los otros dos Pokémon que utilizó fueron Mawile y Hydreigon. Mawile posee la habilidad Intimidación y lo saca a combatir para reducir el Ataque Pokémon del rival, y después megaevolucionar y golpear con Carantoña o Cabeza de Hierro, reservando Golpe Bajo para cuando necesita golpear con prioridad. Hydreigon cuenta con un potente Ataque Especial que puede aprovechar para arrasar con Cometa Draco o Pulso Umbrío al que se le añade Lanzallamas por cobertura de tipos. Ojo con ataques de tipo Hada que lo debilitarán de un golpe; evítalo equipándole con Baya Hibis.

Llevaba también Mega-Manectric y un Talonflame, y aunque no pudimos verlos combatir, apostamos por que Mega Manectric tendría Trueno, Poder Oculto Hielo, Lanzallamas y Protección. Y Talonflame se basaría en Pájaro Osado, Respiro para recuperar salud y Protección para cubrirse algunos turnos estratégicamente.



Albert Bañeres (campeón) y Miguel Martí (subcampeón) a la derecha



Hierba única y por último Blastoise necesita Pulso umbrío y Pulso dragón en lugar de Hidrocañón y Surf.

Si utilizo Plancha Voladora con Hawlucha, ¿recibiría doble bonificación por ser del mismo tipo?

Plancha Voladora es de tipo Lucha aunque también aplique efectividad de tipo Volador, así que sólo se potencia si lo usan Pokémon de tipo Lucha y no Volador.



¿Si tengo un Eevee con dos corazones en el PokéRecreo y con un movimiento de tipo Hada, pero al mismo tiempo tiene la amistad al máximo, al subir de nivel evolucionará a Sylveon o a Espeon/Umbreon? ¿Y si además está cerca de las rocas Hielo o Musgo?

La evolución a Leafeon/Glaceon tiene prioridad sobre el resto si estás cerca de una de sus rocas, mientras que la evolución a Sylveon tiene prioridad sobre la de Espeon/Umbreon.

Truco del mes Cómo enseñar a Smeargle

Smeargle es un Pokémon muy particular que únicamente puede aprender el movimiento Esquema, un movimiento exclusivo que aprende cada diez niveles.

Lo curioso de este ataque es que permite copiar permanentemente el ataque que haya usado otro Pokémon previamente en combate, con lo que Smeargle podría llegar a tener casi cualquier movimiento existente. Sin embargo, normalmente no sabemos qué ataque va a usar nuestro rival, lo que dificultará enseñarle los movimientos que queremos para él. Pero para eso estamos, para explicaros cómo conseguir esto de la forma más sencilla.

Primero necesitaremos a un Pokémon que conozca el ataque que deseamos tener en Smeargle; a continuación lo llevamos junto a Smeargle a uno de los restaurantes de Ciudad Luminalia, donde elegimos el Menú Doble. Como nuestro Smeargle debe ser más lento que nuestro otro Pokémon, podemos equiparle Pañuelo Elegido al otro Pokémon para asegurarnos de que así sea. Por su parte, es recomendable equipar a Smeargle con Banda Focus para tener la seguridad de que aguantará con salud el tiempo suficiente para usar Esquema en nuestro propio Pokémon. De esta forma no tendremos problema en conseguir copiar el ataque que deseábamos tener en Smeargle.





Megapiedras caras

● MIGUEL GORINA

¿Se puede volver a luchar contra los Líderes de Gimnasio?

Por desgracia, en X/Y no.

¿Cómo me hago famoso para que baje el precio de las megapiedras?

Debes hacer diferentes actividades en Luminalia, como pasear en Gogoat, combatir en la Casa Examinadora, crear vídeos de presentación, combatir en restaurantes, ir al museo, jugar a la lotería o comprar en las tiendas. Truco: haz un montón de compras pequeñas de poco valor, como Pokéballs.

Análisis y peinados

● CÉSAR

Mi equipo está compuesto por: Drapion con Colmillo Rayo, Colmillo Hielo, Colmillo Ígneo y Puya Nociva con un Lodo Negro y la habilidad Francotirador; un Lapras con Surf, Fuerza, Rayo Hielo y Cascada con una Roca del Rey y la habilidad Absorbe Agua; un Gardevoir con Energibola, Psíquico, Fuerza lunar y Onda Certera con un Metrónomo y la habilidad Rastro; un Staraptor con Ladrón, A Bocajarro, Respiro y Pájaro Osado con una Tabla Cielo y la habilidad Intimidación; un Lilligant con Drenadoras, Danza Caos, Danza Aleteo y Danza Pétalo con Semilla Milagro y la habilidad Ritmo Propio; y un Gengar con Carga Tóxica, Tóxico, Hipnosis y Pulso Umbrío Con una Gengarita. ¿Estoy listo para la liga Pokémon?

La Liga Pokémon no presenta mucha dificultad si tus Pokémon están por encima del nivel 60. Aun así, deberías llevar algún Pokémon con Terremoto para facilitarte los combates contra Tileo y Malva, y algún Pokémon eléctrico para Narciso.

¿Dónde me cambio el peinado?

En el Salón Camerino, que es una peluquería que se encuentra en el Bulevar Sur de Ciudad Luminalia.

¿Dónde están Beldum o Metang en Pokémon X?

Metang solo se puede conseguir en los Safari Amistad de tipo Acero; busca a algún amigo con ese Safari después de la Liga Pokémon.

Banco Pokémon

● JOEL ANTUÑA

¿Cómo intercambio Pokémon de Pokémon X a Pokémon Negro 2?

No se pueden intercambiar Pokémon de X/Y a juegos anteriores. Puedes traer Pokémon de Blanco, Negro, Blanco 2 o Negro 2 con el Banco de Pokémon y el Trasladador de la eShop de 3DS.

¡Buscamos al mejor equipo!

¿Dos megaevoluciones en el mismo equipo? Solo debes saber cómo usarlas.

Equipo de MartaThePro

Como habéis visto, este mes hay doble ración de equipos. Será el último equipo sujeto a las reglas oficiales del VGC 2014. Estas reglas sólo permiten usar a Pokémon que salgan en la PokéDex de Kalos (salvo Mewtwo, Xerneas, Yveltal y Zygarde) en combates dobles de 4 Pokémon a elegir de tu equipo de 6 Pokémon. El equipo lo ha diseñado Marta (MartathePro) y ella misma nos lo comenta.

1. Introducción

¡Hola! Me llamo Marta y soy jugadora de la modalidad VGC desde 2009. Vengo a traeros un equipo algo fuera de lo habitual. La "gracia" por así decirlo es el toque sorpresa que lleva y nadie se espera. Lo que a simple vista puede parecer un equipo basado en aprovechar con Venusaur la habilidad Sequía de Mega-Charizard Y, se vuelve un conjunto con estrategias por todos lados y que deja sin palabras.

Un detalle bastante notable de mi equipo es que tiene dos megaevoluciones. ¿Es factible tener dos megaevoluciones en el equipo? Bueno, eso depende de cómo las uses. En mi equipo nunca junto ambas en un mismo combate y al ser dos, como en los combates eliges 4 Pokémon, se puede evitar sacar las dos en una misma batalla. Pienso que tener dos megaevoluciones en el equipo puede ser una gran ventaja si las usas bien, ya que no es algo muy frecuente.

2. Construcción

Este equipo lo empecé con **Aerodactyl** y **Garchomp** porque me llamaba la atención la combinación de estos dos Pokémon. Se dan buen soporte el uno al otro y pueden ser una gran molestia para los Pokémon más usados en este formato de juego.

Seguidamente coloqué a **Charizard** y a **Meowstic**. Como quería que el equipo tuviese un toque especial, en lugar de poner el típico Mega-Charizard Y (muy común en VGC), me propuse poner a **Mega-Charizard X** y así poder darle apoyo con **Meowstic**. Decidí cambiar a **Garchomp** por **Mamoswine** porque entonces tendría dos Pokémon de tipo Dragón, con lo que otros dragones podrían molestarme bastante. Me decanté por **Mamoswine** porque tiene un ataque de tipo Hielo con prioridad y me sirve para acabar con los molestos Pokémon de tipo Dragón.

Después puse a **Venusaur**: me gusta la idea de que mi equipo aparente una cosa que no es. **Mega-Charizard Y** al tener la habilidad Sequía, activa la habilidad Clorofila de Venusaur y por lo tanto se vuelve una combinación realmente usada en este ámbito. Yo prescindo de esta estrategia para formar una nueva táctica y aprovecharme de que nadie se lo espera. Finalmente me decidí por **Rotom-W** para un mejor soporte al equipo.

Venusaur

Objeto: Venusaurita
Habilidad: Clorofila (Sebo)
EVs: 252 PS, 76 Def, 108 At. Esp., 12 Def. Esp., 60 Vel.
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Osada (+Def. - Ataque)

ATAQUES:
Drenadoras | Giga Drenado
Protección | Bomba Lodo

Lo elegí básicamente por el toque sorpresa que proporciona. Mega-Venusaur siempre pone al rival en aprietos. Sus movimientos dependen mucho del entrenador. Personalmente, pensé que me vendría mejor Drenadoras por el hecho de que Venusaur no recibía el mismo soporte en el equipo que Charizard y así se podía defender bien de algunos Pokémon. Giga Drenado está para ir recuperando aún más vida y molestar más el rival. Bomba Lodo es para algunos Pokémon de tipo Hada y Protección me sirve para ganar un turno de recuperación por Drenadoras sin que me ataquen.

Los puntos de esfuerzo son para resistir Pokémon que normalmente le debilitarían como Pájaro Osado de Talonflame con Vidasfera. La Velocidad es para ser más veloz que Rotom con pocos PE.



Meowstic

Objeto: Restos
Habilidad: Bromista
EV: 252 PS, 96 Def., 156 Def. Esp., 4 Vel.
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Serena (+Def. Esp, -Atq.)

ATAQUES:
Contoneo | Velo Sagrado
Anticipo | Encanto

Su función principal es conseguir que Mega-Charizard X acabe con el equipo rival. Su habilidad Bromista hace que movimientos como Contoneo tengan prioridad, aunque le superen en Velocidad. Contoneo sirve como para ganar algo ya perdido o para subirle el Ataque a mis Pokémon una vez puesto Velo Sagrado. Anticipo protege a Charizard de los ataques con prioridad. Velo Sagrado evita problemas de estado al equipo y consigo que sea imposible dormirle. Por último, Encanto sirve para bajarle el Ataque a los Pokémon del rival y que no debiliten a Charizard con ataques físicos eficaces.

El equipo busca resistir el ataque Bola Sombra de un Aegislash en su Forma Espada con una naturaleza favorable. Tiene 4 PE en Velocidad para superar a otros Meowstic y evitar que lo paralicen.





Rotom Lavadora

Objeto: Baya Zidra
Habilidad: Levitación
EVs: 252 PS, 148 Def., 28 At. Esp., 52 Def. Esp., 28 Vel.
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Serena (+Def. Esp, -Atq)

ATAQUES:
Protección | Rayo
Hidrobomba | Fuego Fatuo

Rotom apenas tiene debilidad a un tipo y resiste muy bien los ataques: esa es su función, salir a recibir golpes y a intentar noquear algo. Hidrobomba y Rayo son dos ataques comunes en Rotom Lavadora que hacen daño al rival, Fuego Fatuo está ahí para perjudicar a los Pokémon físicos y tener vía libre para sacar a Charizard o Venusaur.

La distribución de PE es bastante compleja. Tiene 28 PE en Velocidad para superar a otros Rotom y así poder atacarles antes. Su Defensa Especial es para resistir el Rayo Solar de un Mega-Charizard Y. Su Defensa es para resistir el ataque Retribución de Mega-Kangaskhan firme, quemarlo y después volver a resistir su ataque en caso de que haya acertado Fuego Fatuo.



Charizard

Objeto: Charizardita X
Habilidad: Mar Llamas (Garra Dura)
EVs: 4 PS, 252 Ataque, 252 Vel.
IVs: 31 en todos salvo At. Esp.
Naturaleza: Alegre (+Vel., -At. Esp.)

ATAQUES:
Danza Dragón | Garra Dragón
Envite Ígneo | Protección

Con mi equipo es casi seguro que no piensen en él a la hora de elegir a sus Pokémon para jugar, lo cual es una grandísima ventaja. El equipo está pensado para dar protagonismo a este Charizard y conseguir fácilmente que se suba su Ataque y Velocidad con Danza Dragón. Eso le da una potencia y velocidad tremendas por lo que resulta mucho más sencillo deshacerse de los Pokémon del oponente usando sus ataques principales Envite Ígneo y Garra Dragón.

Los puntos de esfuerzo son bastante normales. Tiene naturaleza alegre y le puse 252 en Velocidad para ser lo más rápido posible y el resto en Ataque para atacar con su máxima potencia. Mega-Charizard X tiene muy buenas defensas por sí solo y como todo el equipo se dedica a darle soporte, no veo viable ponerle algo distinto.



Mamoswine

Objeto: Vidasfera
Habilidad: Sebo
EVs: 36 PS, 252 Atq, 220 Vel.
IVs: 31 en todos salvo At. Espe.
Naturaleza: Modesta (+At.Esp, -Atq)

ATAQUES:
Canto Helado | Chuzos
Terremoto | Protección

Su función es atacar lo más fuerte posible y quitarle muchísima vida a otros Pokémon. Su combinación de tipos hace que los Pokémon más usados en este formato de juego le tengan mucho miedo. Él solito es capaz de remontar un combate con esos ataques.

Canto Helado es un ataque de prioridad contra dragones como Salamence o Garchomp. Chuzos está por su posibilidad de retroceso y gran potencia, que con Vidasfera consigue hacer mucho daño. Por último Terremoto sirve para tener un ataque que dañe a ambos rivales haciendo mucho daño. Protección es un movimiento esencial para voltear todo el combate a mi favor.

He colocado 220 PE en Velocidad para superar a Pokémon como Smeargle o Bisharp. Lo demás es para atacar fuerte.



Aerodactyl

Objeto: Banda Focus
Habilidad: Nerviosismo
EVs: 4 PS, 252 Ataque, 252 Vel
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Alegre (+Vel. -At. Esp)

ATAQUES:
Protección | Caída Libre
Antiaéreo | Viento Afín

La función de Aerodactyl es evitar ataques molestos por parte del rival y apoyar a los demás miembros. Protección es para conservar su objeto, Banda Focus. Antiaéreo es para debilitar Pokémon débiles a roca sin preocuparse de Vastaguardia y para combinarlo con el Terremoto de Mamoswine y eliminar a Pokémon como Rotom.

Me decanté por ponerle Viento Afín en vez de Vastaguardia, y es que los Pokémon físicos no son problema teniendo el Encanto de Meowstic y Fuego Fatuo de Rotom Lavadora. El equipo es débil al tipo Roca pero la mayoría de movimientos de tipo Roca son físicos por lo que puedo evitar grandes daños sin necesidad de Vastaguardia para Avalancha. Por contra, Viento Afín aporta Velocidad.

Aerodactyl no es muy resistente así que ponle los PE en Velocidad y Ataque.



¡Buscamos al mejor equipo!

Un nombre poético, 'La Voz Dormida', pero una contundencia incuestionable.

El equipo de Malekith

Llega el verano, pero aquí seguimos otro mes más con un nuevo análisis de equipos de Pokémon. En esta ocasión os traemos el equipo diseñado por Jaime (Malekith) sujeto a las reglas estándar OU. Se trata de las reglas para batallas individuales más utilizadas, e impiden usar Pokémon demasiado poderosos entre los que se incluyen la mayoría de Pokémon legendarios y algunos otros Pokémon. Jaime ha ganado dos veces el Campeonato Nacional de Pokémon de la modalidad, por lo que estad atentos a sus explicaciones.

1. Introducción

Bienvenidos al equipo 'La Voz Dormida' de la generación XY. Vamos a explicaros con qué Pokémon se ha formado y por qué, pero antes es necesario que conozcáis todas las palabras técnicas que leeréis en el artículo. Un glosario con términos de uso entre expertos que es probable que algunos de vosotros no conozcáis:

•**TIER:** Clasificación de los Pokémon. OU es Over Used, y son los Pokémon más usados del juego. Existen otras clasificaciones como NU (Never Used), RU (Rarely Used), UU (Under Used) y Ubers (Pokémon prohibidos en OU).

•**METAGAME:** Combinación de Pokémon, ataques, habilidades y objetos que se suelen usar en combates competitivos de una determinada tier.

•**SET:** Combinación de ataques, habilidades y objetos de un determinado Pokémon.

•**STAB:** Same Type Attack Bonus. Es el bonus de poder de un movimiento cuando un Pokémon de su mismo tipo lo usa (aumenta un 50%).

•**BULKY:** Pokémon corpulento, defensivo.

•**LATEGAME:** Parte final del combate.

•**SWEEP:** Significa barrer en español. Un sweep es barrer al equipo rival con un sólo Pokémon en cualquier momento del combate.

2.Construcción

Antes de comenzar a formar el equipo, debemos fijarnos en cómo hacer de él uno de los más fuertes dentro de las reglas a las que estamos sujetos. Los dos Pokémon en los que vamos a basar el equipo (**Clefable y Scizor**) son Pokémon que en el metagame OU son frenados, en su mayoría de sets, por **Heatran**.

Heatran es un ejemplo para damos cuenta de que lo que más problemas les va a dar a Clefable y Scizor son los Pokémon de tipo Fuego. Este tipo resiste los ataques de tipo Hada, Bicho y Acero, justamente los ataques que reciben STAB de los dos Pokémon que vamos a utilizar, por lo que les rodearemos de unos compañeros de equipo que resistan y venzan con holgura a los Pokémon tipo Fuego (como Gyarados). Comencemos pues por el equipo.

Clefable

Objeto: Restos
Habilidad: Muro Mágico
EVs: 240 PS, 252 Def., 16 Def. Esp.
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Osada (+Def., - Ataque)

ATAQUES:
Paz Mental — Amortiguador
Fuerza Lunar — Campana Cura

Un gran muro físico, con un PS bueno y una Defensa decente que hemos maximizado. Tiene un tipo muy útil para defender ataques físicos, ya que resiste los tipo Lucha y Bicho, es inmune al tipo Dragón y resiste los tipo Siniestro. **Su habilidad Muro Mágico** hace que sólo sea vulnerable al daño directo (ataques que tengan poder, y no movimientos de daño residual). Por ello es excelente para defender, y le hemos puesto un set defensivo. **Sus ataques** también maximizan esa utilidad con esos EVs. **Paz Mental** sube el Ataque Especial y la Defensa Especial. Con **Amortiguador** recupera el 50% de sus PS (necesitarás que aguante turnos para hacer Paz Mental mientras tu rival ataca). **Fuerza Lunar** es su daño directo. Y **Campana Cura** sirve para curar cualquier estado de todo tu equipo.



Bisharp



Objeto: Gafas de Sol
Habilidad: Competitivo
EV: 120 PS, 212 Ataque, 176 Vel.
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Firme (+At., -At. Esp.)

ATAQUES:
Danza Espada — Golpe Bajo
Desarme — Cabeza de Hierro

Resiste al tipo Roca (que da problemas a los Pokémon anteriores), y también al tipo Fantasma (no cuenta casi resistencias a Fantasma en este metagame). Otras resistencias útiles son Siniestro, Hielo, Dragón, Acero, Planta y Volador e inmunidades a Psíquico y Veneno. Su habilidad **Competitivo** hace que, siempre que se le baje un stat, su Ataque se duplique. Podemos usar a Bisharp cuando el rival vaya a usar Despejar ya que su Evasión bajará, aumentando su Ataque. El objeto **Gafas de Sol** aumenta el poder de los movimientos de Siniestro en un 20% (y tenemos dos en el set). **Danza Espada** aumenta su Ataque. **Desarme** golpea duro con STAB y Gafas de Sol y quita el objeto al rival. **Golpe Bajo** tiene prioridad de ataque; y **Cabeza de Hierro** es el segundo tipo Siniestro.





Scizor

Objeto: Scizorita
Habilidad: Experto
EVs: 248 PS, 168 Def. Esp., 92 Vel
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Cauta (+Def. Esp., -At.)

ATAQUES:
Danza Espada | Desarme
Puño Bala | Respiro

Mega-Scizor es muy bulky y poderoso, y por eso lo usaremos **megaevolucionado**. Su habilidad **Experto** incrementa la potencia de los ataques de 60 o menos en un 50%. Sus ataques han sido seleccionados para hacer agujeros en los equipos rivales y que el resto de nuestro equipo gane fácilmente o, por el contrario, para que en el lategame Mega-Scizor limpie lo que queda del equipo rival. **Danza Espada** multiplica su Ataque por dos, así que no hace falta que le pongamos EVs en Ataque. **Respiro** recupera el 50% de su PS: mientras usa Danza Espada le estarán atacando, por lo que recuperar PS será de gran ayuda. **Puño Bala** y **Desarme** son su daño directo. Desarme ayuda al equipo dejando al rival sin objeto (y sirve para golpear un 50% más fuerte cuando el rival lo tiene).



Gyarados

Objeto: Restos
Habilidad: Intimidación
EVs: 216 PS, 252 Def, 40 Def. Esp.
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Agitada (+Def., -At. Esp.)

ATAQUES:
Cascada | Cola Dragón
Onda Trueno | Descanso

Resiste el tipo Fuego que da problemas a Clefable y Scizor, y aguanta casi todos los ataques físicos, gracias a su habilidad **Intimidación**. **Onda Trueno** paraliza al rival y evita que suba su Velocidad y te sweepee el equipo entero. Los Pokémon Tierra y Eléctrico son inmunes a Onda Trueno, pero este ataque es letal contra Tierra y Eléctrico. Un rival paralizado no se moverá un 25% de las veces y Cascada tiene un 20% de probabilidad de hacer retroceder al rival, por lo que ambos ataques funcionan muy bien juntos.
Cola Dragón es muy bueno para Pokémon que intenten subir sus stats delante de Gyarados, ya que así perderán sus subidas. Con **Descanso** recupera todo su PS a cambio de estar dormido dos turnos. Y **Clefable** con **Campana Cura** le despertará si hace falta.



Goodra

Objeto: Chaleco Asalto
Habilidad: Baba
EVs: 192 PS, 252 Atq. Esp., 56 Def. Esp.
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Modesta (+At.Esp, -Atq)

ATAQUES:
Cometa Draco | Onda Certera
Llamarada | Onda Tóxica

Resiste el tipo Eléctrico muy bien y aporta resistencias a Fuego, Agua y Planta. Su habilidad **Baba** hace que si el rival le daña con un movimiento de contacto su Velocidad baje un nivel, algo útil ya que nuestro equipo es lento y contamos con movimientos que les pueden hacer retroceder. El objeto **Chaleco Asalato** aumenta su Defensa Especial un 50% pero hace que sólo pueda usar ataques de daño directo: los que va a usar. **Cometa Draco** es su ataque con STAB, el resto están para cobertura. **Llamarada** se usa contra los de tipo Acero que intenten resistir Cometa Draco. **Onda Tóxica** para las hadas que intenten lo mismo, y **Onda Certera** para tipo Acero también pero sobre todo para Pokémon como **Tyranitar**, con mucha Defensa Especial y que resisten los otros ataques de Goodra.





Garchomp

Objeto: Pañuelo Elegido
Habilidad: Piel Tosca
EVs: 252 Ataque, 252 Vel, 4 At. Esp.
IVs: 31 en todos
Naturaleza: Ingenua (+Vel., -Def. Esp.)

ATAQUES:
Terremoto | Llamarada
Enfado | Trampa Rocas

Uno de los mejores Pokémon que existen, aguanta bien y pega muy fuerte, y además es rápido y con el objeto **Pañuelo Elegido** superará a los Pokémon que intenten subir su Velocidad. Lo más interesante que nos aporta es **resistencia a los tipos Fuego, Roca y Eléctrico** que tantos problemas nos dan. **Terremoto** y **Enfado** son sus ataques más potentes, y además cuentan con STAB. **Llamarada** es para Pokémon como Skarmory que entren a resistir sus ataques físicos y debilitarlo por sorpresa. Lleva **Trampa Rocas** porque es un movimiento clave en el metagame, causando daño residual y provocando un posible **Despejar** del rival que active la habilidad **Competitivo** de Bisharp. La habilidad **Piel Tosca** hace daño residual a los Pokémon que usan ataques de contacto.



Comunidad Inazuma Eleven GO

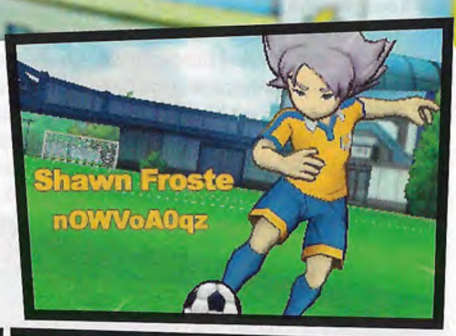
Os traemos las primeras contraseñas para reclutar jugadores adicionales en Inazuma Eleven GO.

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Durante el último mes, Nintendo ha distribuido a través de su cuenta oficial en Facebook, una serie de contraseñas para hacernos con 16 jugadores especiales en GO: cinco bien conocidos, y once totalmente nuevos.

Viejas glorias

Consigue a cinco de los jugadores más recordados de la anterior generación.

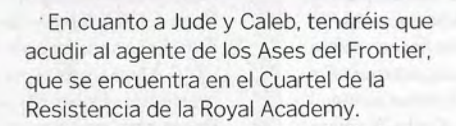












En la pantalla de título de Inazuma Eleven GO hay una sección llamada Extras, y si entráis en ella podréis acceder a una subsección llamada Contraseña. De esta forma podéis introducir claves especiales para desbloquear jugadores que no es posible obtener de otra manera. El mes pasado os explicamos cómo fichar a gran parte de la plantilla de los antiguos Raimon e Inazuma Japón (en sus versiones jóvenes), pero faltaban cinco de los más emblemáticos. Pues tranquilos, porque ya vais a poder haceros con ellos. El primer paso es introducir las siguientes contraseñas, una por una, en la mencionada subsección:

- **Shawn Froste**
  nOWVoA0qz
- **Jack Wallside**
  f3wBfGa3x
- **Caleb Stonewall**
  yhJpfkSQJ
- **Jude Sharp**
  fej5E4gFw
- **Nathan Swift**
  Ph9pYDwpQ

Una vez hayáis introducido correctamente las contraseñas, las cartas Fichatrón de sus respectivos jugadores estarán disponibles. Podréis fichar a Shawn, Jack y Nathan en el agente de Leyendas del Raimon, en la caseta de la antigua sede del instituto Raimon (a la izquierda del campo de fútbol exterior).

En cuanto a Jude y Caleb, tendréis que acudir al agente de los Ases del Frontier, que se encuentra en el Cuartel de la Resistencia de la Royal Academy.

Sin embargo, y como ya podréis imaginaros, no va a ser tan sencillo reclutar a estos legendarios jugadores. Y es que en Inazuma Eleven GO el desafío de fichar es mucho mayor, y los futbolistas por contraseña no son una excepción: hay que cumplir una serie de requisitos para hacerse con cada uno de ellos. Para empezar, el **entrenamiento especial** es necesario para la mayoría de ellos: como ya os dijimos el mes pasado, se consigue superando la línea inferior de la cadena de partidos de Veteran (la que empieza por el Mar de Luna), en la ribera del río. Caleb os pide el **cuaderno de la Royal**, una posible recompensa por derrotar a los Serios (una de las pachangas de la Royal Academy). Para Shawn hace falta la **bufanda radiante**, posible recompensa por ganar al Alpino en la cadena de Veteran. Además, tendréis que haber fichado antes a ciertos jugadores.



Once nuevos cracks

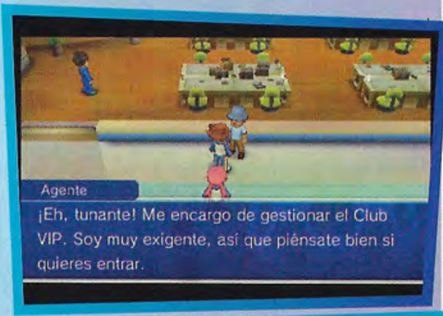
Gracias a las contraseñas distribuidas por Nintendo, también podemos fichar a 11 jugadores que van a hacer que tu equipo sea capaz de cualquier cosa.

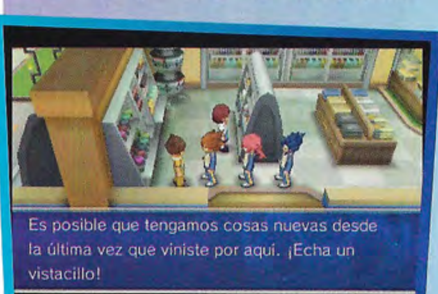
Cómo conseguirlos

El primer paso es introducir las claves de la columna derecha en Contraseña, dentro del apartado de Extras. Una vez lo hayáis hecho, casi todos ellos se encontrarán disponibles en el agente de Fichatrón del Club VIP, en la planta baja del edificio principal del instituto Raimon. La única excepción es Fletch Blizen, cuyo proceso resulta un poco más complicado. Tras haber introducido la clave, hablad con el vendedor de la izquierda en la misma zona del Raimon donde está el Club VIP, y compradle el objeto **"Contraseña secreta"**. A continuación, dirigíos al escondrijo de los hackers en los recreativos del Barrio de Tiendas (donde está Willy Glass), y utilizad uno de los ordenadores del fondo. Así conseguiréis la carta de Fichatrón de Fletch Blitzen, y podréis ficharlo a través de cualquier agente si cumplís sus requisitos.

Requisitos

Los requisitos de Fletch Bitzen, por cierto, tienen algo de miga. El **uniforme de Artes Marciales** se consigue venciendo al Vía Láctea en la cadena de Veteran, mientras que el **cable de fibra óptica** es una posible recompensa contra Sobrados o Fiebre Futbolera (pachanga en el Colegio Empollones). En esa misma pachanga también es posible obtener la **caja para cartas**, necesaria para fichar a otros de los jugadores de este apartado. Si queréis haceros con los once, necesitaréis además objetos como el **decreto del emperador** y los **guantes de superhéroe** (ambos como posible recompensa en la pachanga contra Científicos en Colegio Empollones), el **calentador** (pachanga contra Carambolas en la zona oeste del Raimon), el **sorbete** (pachanga contra Normalicos en el Raimon o Rebotados en la ribera del río), la **tarjeta telefónica** (pachanga contra Niquelados en el Raimon o contra Papeleros en el Colegio Empollones), la **carta brillante** (cofre en la tercera planta del edificio principal del Raimon, sala este) y el **cinturón de superhéroe** (cofre en Apartamentos Windsor).











Los jugadores

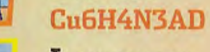
Aquí tenéis a los once jugadores y sus respectivas contraseñas. Algunas de las contraseñas pueden ser un poco confusas a la hora de escribirlas, así que vamos a echaros una mano:

- El segundo dígito de la clave de Flam Berger es un cero (no confundir con una "o" mayúscula).
- El antepenúltimo dígito de la contraseña de Everard Valiant es una "o" mayúscula (no confundir con un cero).
- El cuarto dígito de la contraseña de Corvus Cardson es un uno (no confundir con una "ele").
- El primer dígito de la clave de Damon Valiant es una "ele" (no confundir con un uno).



Spot Barkley
e7ao8hLCb



Shortcake Holmes

Cu6H4N3AD



Lawrence Leepson
SqvSSePMY



Fletch Blitzen
GVxM7GiYi



Flam Berger
i0viw3bTQ



Esau Tariq
PJPkEhMnV



Everard Valiant
WVJuU6OVr



Damon Valiant
lpfITZI3A



Corvus Cardson
DvS1nLdKn



Avery Rarecard
iz7kP3v4U



Abuelo Danger
dsIHHKCBo

Tras completar la aventura

Aquí tenéis más cosas importantes que podéis hacer tras haber visto los créditos finales del juego.

Puntos de entrenamiento



Al igual que en las anteriores entregas, a lo largo de los escenarios hay desperdigados una serie de puntos de entrenamiento con el símbolo del rayo de Inazuma. Cada uno de ellos puede potenciar el parámetro de una de las ocho capacidades distintas de vuestros jugadores. Además, en este juego hay una novedad: cada vez que uséis uno de estos puntos, os enfrentaréis a un minijuego tipo ruleta que determinará el nivel de mejora del entrenamiento.

Localización de los puntos de entrenamiento:

- **Aguante**. Al sur del exterior del edificio oeste del instituto Raimon.

- **Regate**. Al sur del campo de fútbol de la ribera del río.

- **Técnica**. En la sala del fondo de la caseta de la antigua sede del club de fútbol del Raimon.

- **Defensa**. En el callejón del barrio de tiendas.



- **Rapidez**. En la pista de atletismo del instituto Raimon.

- **Control**. En la zona sur de la Torre de Inazuma.

- **Tiro**. Dentro del dojo del instituto Raimon.

- **Suerte**. En el Santuario, siguiendo el camino al noroeste del campo de fútbol donde os enfrentáis al Luz Eterna o al Oscuridad Ancestral.

El mes pasado os explicamos cómo enfrentaros a los equipos Luz Eterna (en la edición Luz) y Oscuridad Ancestral (edición Sombra). Por si no lo leísteis, os lo recordamos brevemente: tras pasaros el juego debéis contactar con un niño en la Royal Academy que os habla de un barco, y a continuación buscar ese barco un poco al norte de la Estación Agua.

En este número queremos explicaros otras cosas que podéis hacer tras completar la aventura principal. ¡Y es que ver los créditos finales es sólo el principio!



Equipo Zero

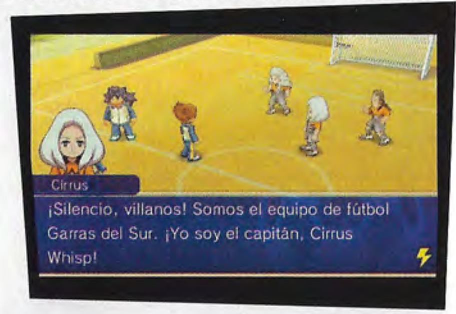
Cuando hayáis derrotado a Luz Eterna o a Oscuridad Ancestral, os espera un reto aún mayor. Estableced conexión inalámbrica con un jugador de la otra versión del juego que también haya vencido a uno de estos equipos, y podréis seleccionar la opción Secreto. Tras hacerlo, id al Santuario y seguid hasta el final el camino que hay al noroeste del campo de fútbol. Encontraréis otro terreno de juego en el que os espera el equipo Zero, de nivel 65 formado por los mejores jugadores de Luz Eterna y Oscuridad Ancestral.





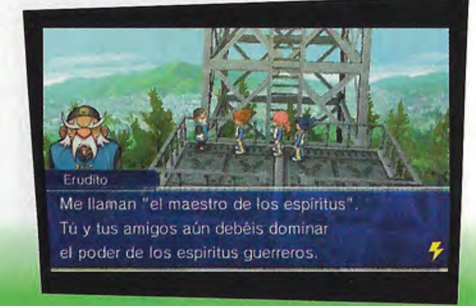
Más equipos exclusivos

Luz Eterna y Oscuridad Ancestral no son los únicos equipos exclusivos de una versión. Si tenéis la edición Luz, dirigíos al Estadio Desierto y os encontraréis al equipo Garras del Sur. Y si tenéis Sombra, desplazaos al Estadio Iceberg y podréis enfrentaros al equipo Colmillos del Norte.



Maestro de los espíritus

Tras pasaros el juego, subid a lo alto de la Torre Inazuma y os encontraréis al Erudito, un tipo conocido como "el maestro de los espíritus". Hablando con él podéis asignar Fichas EG a vuestros jugadores para que aprendan espíritus guerreros, y si queréis también es posible cambiar los espíritus de un jugador a otro.



Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tímidos!

Jugando bien a GO

DANIEL PARDO PONT

Hola, Sr. Hillman. En Inazuma Eleven GO, tras ganar pachangas y partidos, aparece un bonus que indica "Por jugar bien". ¿En qué consiste?

Estos puntos de experiencia adicionales serán tuyos cuando hayas realizado buenas acciones. Básicamente se valoran cosas como ganar duelos de supertécnicas y encadenar pases en una misma jugada. ¿Te has fijado en que a veces aparece un bocadillo azul de texto encima de tu jugador con la palabra "¡Bien!"? ¡Pues eso significa que acabas de deleitar al público con una acción bonita!





¿Qué jugadores del Inazuma Japón se pueden fichar en GO? De momento tengo localizados a Mark, Axel y Xavier Foster, pero no sé si hay alguno más...

Como habrás visto, en la primera página de la sección de este mes te explicamos cómo hacerte con otros cinco: Shawn, Jude, Jack, Nathan y Caleb. Además, en el Fichatrón de Leyendas del Raimon (en la caseta de la antigua sede del instituto tras haberte pasado el juego) tienes más jugadores del equipo que protagonizó Inazuma Eleven 3: Tod, Kevin, Scotty, Darren, Hurley, Thor, Austin y Archer, todos ellos en versión joven (hay que esperar a GO 2 para poder ficharlos en versión adulta). Además, puedes fichar a Samford a través del Fichatrón Ases del Frontier en el Cuartel de la Resistencia de la Royal Academy, y a Jordan en el Cuadrilla Mundial en la zona noreste de la Estación Ruleta. ¡Como ves, ya puedes hacerte con todos!

Y, por último, ¿me podría decir cuál considera que es la mejor jugadora, o recomendarme alguna destacable para fichar?

Es difícil quedarse sólo con una: empieza por Lean, Icer y Clear, todas ellas en un Fichatrón que puedes encontrar en la Ruta Pinball. En los Fichatrón de Estadio Pinball y Estadio Desierto también hay muchachas muy dignas.

Coleccionar espíritus

QUIQUE VILLALONGA

Hola señor Hillman, tengo el Inazuma Eleven GO Luz y ya me he acabado el juego, pero no encuentro espíritus guerreros. ¿Me podría decir dónde encontrarlos?

La manera más básica de acumular espíritus guerreros consiste en fichar a jugadores que tengan el poder de invocarlos. De esta manera puedes quitarles sus espíritus gracias al Erudito de la Torre Inazuma y colocárselos a los jugadores que más vayas a usar. Recuerda también que hay unas cuantas Fichas de Espíritu Guerrero como recompensa por superar las distintas cadenas extra de partidos que te proponen algunos personajes.

¿El mejor jugador?

JULIÁN FRAILE SALIDO

Al igual que en Inazuma Eleven 3 el jugador al que más valoraba era Nakata, ¿cuál es el más valorado por usted en este juego?

Esta vez la cosa está mucho menos clara, ya que GO tiene una gran diferencia respecto a Inazuma Eleven 3. Me explico: en los anteriores juegos, sólo podíamos enseñar a nuestros jugadores dos supertécnicas adicionales, y teníamos que "apechugar" con las cuatro que el futbolista aprendía por defecto. Esto hacía que los jugadores con buenas supertécnicas base destacasen mucho, mientras que los que aprendían técnicas malas se quedaban un poco cojos y las dos ranuras extra eran insuficientes para equilibrarlos. En el caso de Nakata, las supertécnicas que aprendía de manera natural eran extraordinarias, lo que unido a sus buenos parámetros lo convertían en el mejor. Sin embargo, en Inazuma Eleven GO tenemos una mayor libertad para personalizar a los jugadores, ya que ahora podemos sobreescribir las supertécnicas base e incluso enseñarle las seis que queramos a un jugador. Por este motivo, los grandes "cracks" ya no destacan tanto como antes, ya que todos los jugadores pueden tener un gran potencial. Aun así, por supuesto sigue habiendo jugadores más recomendables que otros, aunque ahora sería mucho más aventurado nombrar a uno concreto como "el mejor".



Próximo número

Sale el 15 de septiembre

Pokémon Rubí Omega

Pokémon Zafiro Alfa

TODO LO QUE SABEMOS HASTA AHORA (Y MÁS)

POKÉMON RUBÍ OMEGA Y ZAFIRO ALFA, EL DESCUBRIMIENTO

Poco a poco hemos conocido muchas de las claves del nuevo juego de Pokémon, pero ¿cuánto falta aun por ser revelado? ¡Vamos a por ello!



Hyrule Warriors
Mano a mano con el juego de acción más potente de Wii U

Smash BROS.
Aun queda mucho por contar del juego más gordo de 3DS...

Fantasy Life
¿Listo para decidir qué quieres ser de mayor? ¡A disfrutarlo!

Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete a

¡Elige tu oferta!

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

12 números + Pokémon aventura entre las teclas

35€ (gastos de envío incluidos)

Ponte en el papel del más reciente miembro del Club de Mecanografía, e investiga a más de 400 Pokémon, incluyendo Pokémon Legendarios, como Reshiram y Zekrom, de Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca. Incluye el teclado inalámbrico de Nintendo con una configuración de teclas española.El teclado es compatible con el juego, con Nintendo DS, Nintendo 2DS y Nintendo 3DS y con otros dispositivos que incluyen tecnología bluetooth, como tabletas, smartphones o TV Multimedia. El pack también incluye el soporte Nintendo DS Compact Stand.



33€ (gastos de envío incluidos)

12 números + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.75 €.
Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada



Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso